

Programa Oficial de:
La Federación Internacional de Tenis

Manual

"A partir de 2012, las Reglas de tenis indicarán que ninguna competición para grupos de menores de 10 años podrá realizarse con la pelota amarilla estándar; en su lugar deberán utilizarse las pelotas más lentas rojas, naranja o verdes"

Contenidos




tennis
10s

Play and Stay presenta Tennis 10s de la ITF

Tennis 10s es el componente para menores de 10 años de Tennis…Play and Stay de la ITF. Su objetivo consiste en aumentar los niveles de participación tenística y proporcionar un sendero de desarrollo más adecuado para los jugadores pequeños, incluyendo una competición adecuada.

Tennis 10s es la mejor manera de presentar el entrenamiento y competición de tenis para todos los jugadores menores de 10 años. Sus principios son muy sencillos:

1. Crear el mejor entorno

- cancha de dimensiones adecuadas
- pelotas más lentas
- raquetas más cortas



2. Presentar la competición adecuada

- formatos y eventos más cortos, multi-partido
- partidos individuales y por equipo
- sistemas de puntaje simples



....¡y **servir**, **pelotear** y **ganar puntos** desde el inicio!



Qué es Tennis 10s de la ITF?



ITF Tennis 10s provee una sólida estructura de desarrollo para los jugadores menores de 10 años por medio de etapas codificadas de 3 colores.

Rojas, Naranja y Verdes

A través de estas etapas se crea una serie de pasos de desarrollo a fin de que los jugadores progresen a lo largo de la carrera competitiva de acuerdo con su edad, habilidad, confianza y orientación a la competición. Durante el proceso, el tamaño de la cancha, longitud de la raqueta, velocidad de la pelota y duración de los juegos se incrementarán hasta que el jugador esté listo para pasar a la cancha completa y utilizar las pelotas amarillas.

Más pequeñas, Más lentas, Más fácil

La mayoría de las personas comprende que se trata de:

- una versión de tenis en tres etapas
- diseñada inicialmente para los niños, pero utilizada ahora también por los adultos iniciantes
- una manera estructurada de utilizar las pelotas más lentas, canchas más pequeñas y raquetas más cortas
- adecuada a la edad y al tamaño

Eficiente y Efectiva

Ayuda para que los niños jueguen el juego más rápidamente y se sientan con mayor competencia mientras lo hacen, pues:

- los jugadores aprenden las destrezas y juegan el juego más rápidamente
- los entrenadores enseñan el juego de tenis, y no solamente un conjunto de destrezas remotas
- los jugadores se motivan para permanecer en el juego pues pueden jugar y progresar

Lo más importante es que permite que los jóvenes o los jugadores sin experiencia aprendan las destrezas y tácticas de tenis y realmente jueguen el juego rápidamente.

Programas

Por medio de estas etapas, cada club o centro de tenis puede proporcionar un programa estructurado que incluya competición. Las sesiones de entrenamiento, juego y oportunidades de práctica son una manera de prepararse para jugar el juego, en vez de ser sesiones remotas no conectadas con el juego real.

Aquellos niños que tratan de jugar al tenis con pelotas amarillas suelen abandonar. La pelota bota sobre la altura de sus cabezas, los peloteos son cortos y los niños pasan la mayor parte del tiempo recogiendo pelotas – por lo cual, pierden rápidamente el interés. Permitir a los niños realmente jugar el juego, hará que más niños continúen jugando.





TENNIS 10s ES UNA COMPETENCIA DE TENIS PARA JUGADORES MENORES DE 10 AÑOS

La ITF recomienda que los jugadores menores de 10 años no entrenen ni compitan con pelotas normales amarillas en una cancha de tamaño normal, sino que entrenen y compitan con pelotas rojas, naranja o verdes en canchas de tamaño apropiado (ver adentro).

La utilización de pelotas más lentas ayudará a los jugadores a desarrollar una técnica más eficiente y a implementar tácticas avanzadas que, en la mayoría de los casos, no podrían lograr utilizando pelotas amarillas en una cancha normal. Tennis 10s es parte de la campaña de la ITF 'Tennis…Play and Stay', por favor visitar: **tennisplayandstay.com**

FORMATOS Y SISTEMAS DE PUNTUACIÓN

Los siguientes sistemas de puntuación están incluidos en las Reglas de Tenis, para ajustar las competiciones a las necesidades de los jugadores menores de 10 años:

- **1 partido a muerte súbita (tie-break) a 7 o 10**
- **Al mejor de 3 tie-breaks a 7 puntos**
- **1 set corto (1° a 4 juegos)**
- **Mejor de 3 sets cortos (1° a 4 juegos)**
- **Tie-break en vez de 3er set**
- **Sin ventaja (jugar un 1 punto al llegar a 40 iguales)**
- **Una combinación de éstos.**

En lugar de utilizar formatos de eliminación única, se recomiendan los formatos multi-partido y los "festivales de tenis" de modo que todos los jugadores jueguen más de un partido (por ejemplo, round robin, múltiple eliminación), asegurando que todos los niños jueguen la misma cantidad de partidos. Los partidos por tiempo pueden ayudar a lograr una efectiva organización y rotación.

Los partidos basados en equipos se recomiendan particularmente para los menores de 10 años, especialmente para niveles Rojo y Naranja.

Descargar formatos de competición gratuitos de **tennisplayandstay.com/competitions**

MARCADO DE LAS CANCHAS

Este equipamiento se puede utilizar para marcar las líneas y las redes en las canchas rojas y naranja. Para información sobre cómo y dónde marcar las canchas para competición o entrenamiento, por favor visitar **tennisplayandstay.com**



Cinta, marcada (arriba) como cancha Roja



Segmentos para colocar, marcada (arriba) como cancha Naranja



Líneas elásticas para cancha Naranja, marcada (arriba)



Red portátil y cinta barrera, utilizadas para armar redes en canchas Rojas (arriba)

Para acceder al equipamiento mostrado arriba y a las pelotas más lentas Rojas, Naranja y Verdes, por favor visitar: **tennisplayandstay.com/equipment**

ITF



Programa oficial de:
La Federación Internacional de Tenis



TENIS PARA MENORES DE 10 AÑOS:

PELOTAS MÁS LENTAS, CANCHAS MÁS PEQUEÑAS, JUEGO FÁCIL.

Para mayor información, ir a:
tennis10s.com





Fold Fold Trim short to allow closing flat.





ETAPA	EDAD	PELOTA	CANCHA	RAQUETA *(Dependiendo del tamaño del jugador)	OPCIONES DE PUNTAJE	DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA
tennis 10s	5-8 años	(Espuma o Fieltro) 75% más lenta que la pelota amarilla	11-12m (36-39ft) x 5-6m (16-19ft) Altura de la red: 80-83.8cm	Hasta 53cm (23")*	1 x tie-break hasta 7 o 10 Mejor de 3 tie-breaks hasta 7 1 x set corto hasta 4 Partidos por tiempo	En Rojas, las pelotas más lentas, las canchas más pequeñas y las raquetas más cortas permitirán a los niños jugar tenis desde la primera lección. Los jugadores comienzan con partidos divertidos, en equipo, desarrollan buenas técnicas y utilizan tácticas reales.
tennis 10s	8-10 años	50% más lenta que la pelota amarilla	18m (60ft) x 6.5-8.23m (21-27ft) Altura de la red: 80-91cm	58-63cm (23-25")*	Mejor de 3 tie-breaks hasta 7 1 x set corto hasta 4	Los jugadores pasan a una cancha más grande, de acuerdo con su tamaño. La pelota es algo más rápida y continúa proporcionando una zona de golpe óptima y la posibilidad de implementar tácticas avanzadas. Los partidos son más largos que en Rojas, y los niños juegan eventos por "equipo" e tambien "individuales".
tennis 10s	9-10 años	25% más lenta que la pelota amarilla	Cancha normal	63-66cm (25-26")*	1 x set corto hasta 4 Mejor de 3 sets cortos hasta 4 (como 3er jugar 1 tie-break)	La pelota es más rápida que en Naranja, pero más lenta y rebota menos que la pelota amarilla. Esto ayuda a los jugadores experimentados a continuar desarrollando una buena técnica y a implementar tácticas avanzadas. Los partidos son algo más largos que en Naranja, y se juegan eventos tanto de "equipo" como "individuales".
tennis	11 años y más	Pelota amarilla	Cancha normal	66-73.7cm (26-29")*	Cualquier sistema de puntuación dentro de las Reglas de Tenis	Una vez que los jugadores han progresado las etapas Roja, Naranja y Verde suelen estar listos para entrenar y competir con la pelota amarilla en la cancha de tamaño normal.

A partir de 2012, las reglas de la Federación Internacional de Tenis imponen que toda competición para menores de 10 años se organice utilizando las pelotas más lentas rojas, naranja, o verdes, en la cancha de tamaño apropiado, con una raqueta de tamaño apropiado tambien. Para aquellos jugadores que comiencen a jugar al tenis más tarde (es decir a los 9 años o más) también se recomienda comenzar el entrenamiento y la competición con rojas, antes de pasar a naranja y luego verdes.

7519 Tennis10s 6pp DL Spanish.in4-6 4-6 2/3/10 11:31:38

¿Por qué utilizar las pelotas más lentas?

La zona óptima para pegar los golpes de fondo es entre la altura de la cintura y el hombro. Como muestra la tabla de abajo, aún a la edad de 10 años, algunas pelotas amarillas normales botarán sobre la altura de la cabeza de los jugadores, esto por supuesto, también aplica para los jugadores en silla de ruedas de esta edad. Es decir que jugar con técnicas y tácticas eficientes y realistas es muy difícil pues los jugadores deberán:

- Tomar la pelota antes
- Jugar la mayor parte de los golpes de fondo sobre la zona óptima de golpe (en línea con, y sobre la cabeza), o
- Jugar muy por detrás de la línea de fondo y tomar la pelota tarde, esperando que baje

Las pelotas más lentas están diseñadas para botar menos (e ir más lentas por el aire) para adecuarse a la altura y destrezas motrices del jugador.

Altura pormedio * de…	**Niños**	**Niñas**
5 años de edad	110.3cm	109.6cm
6 años de edad	116.4cm	115.6cm
7 años de edad	122.2cm	121.3cm
8 años de edad	127.7cm	127.0cm
9 años de edad	133.0cm	133.0cm
10 años de edad	138.2cm	139.2cm
Altura total del adulto **	175.8cm	162.1cm
Altura del bote (rango) de…		
Pelota amarilla	135-147cm	
Pelota verde	118-132cm	
Pelota naranja	110-115cm	
Pelota roja (construcción estándar)	95-110cm	

Estadística de edad/altura cortesía de la Organización Mundial de la Salud (excepto para altura adulta) – www.who.int

*La altura promedio es para fin del mes 1 de cada año

** Altura adulta total tomada de la Encuesta Nacional de Salud y Nutrición de EEUU (1999-2002)

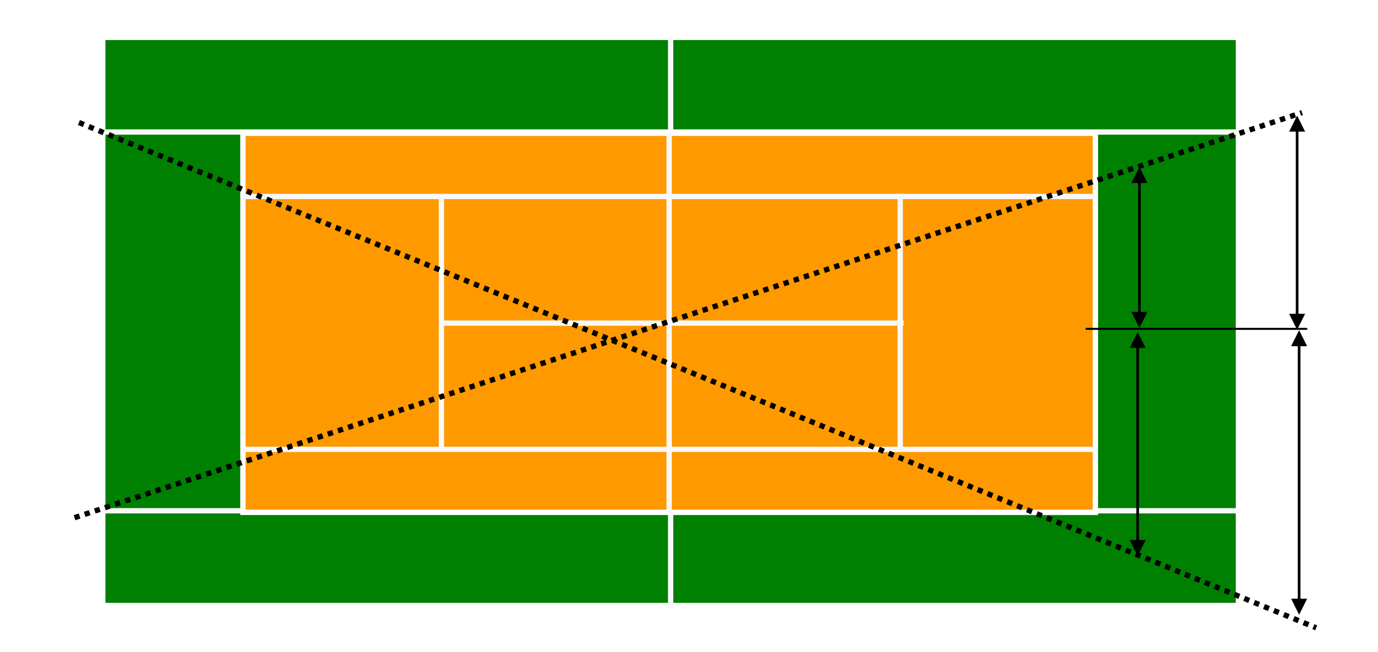


¿Por qué usar las canchas más pequeñas?

El tamaño de la cancha tiene que ver con el tamaño del jugador. La mayoría de los niños menores de 8 años tiene problema para cubrir la totalidad de la cancha, sus peloteos son más cortos y las tácticas serán irreales en el futuro (pelotas a la luna (globos), jugadas dentro de la línea de fondo, demasiado espacio dentro del cual golpear la pelota).

Los patrones de trabajo de pies reales son difíciles de desarrollar pues los niños necesitan más pasos para cubrir la cancha, afectando así los estilos de movimiento hacia la pelota y la recuperación, con el agravante del bote rápido y alto de la pelota. La subida a la red y la volea se tornan casi imposibles como táctica para los pequeños jugadores en cancha grande, pues son fáciles de pasar o superar con un globo y tardan más en lograr una posición óptima en la red debido a su tamaño y velocidad.

El diagrama muestra que un típico tiro cruzado de fondo requiere una mayor distancia desde el centro de cada cancha a medida que aumenta el tamaño de la misma. Los requerimientos de la cancha total con respecto a estas pelotas son demasiado grandes para los jugadores de menos de 130-135 cms, quienes necesitan patrones irreales de trabajo de pies hacia y desde la pelota, notablemente con mayor cantidad de pasos comparados con un adulto.





¿Qué queremos decir con ‘Competición’?

Muchos piensan que ser competitivo significa tener el deseo de ganar a toda costa y ven la competición tenística como la clásica hoja de sorteo con eliminación, famosa en los eventos profesionales. Este formato no es lo que la ITF promociona para los jugadores menores de 10 años. Físicamente y psicológicamente, los jugadores pequeños necesitan un enfoque muy diferente para el tenis, que incentive a jugar muchos partidos cortos enfatizando el descubrimeinto del juego, el esfuerzo, la mejora, el disfrute y que desestime los resultados y rivalidades individuales.



“La competición para los niños pequeños no significa ganar a toda costa, ni agresión o rivalidad. Se trata de disfrutar del desafío de jugar juegos y practicar las destrezas en un entorno divertido, social, y generalmente por equipos” Dave Miley, Director Ejecutivo de la ITF, Desarrollo

Como muestra esta guía, en el caso de los jugadores pequeños se recomienda una introducción gradual a la competición comenzando con eventos cortos en el club basados en las lecciones y en los cuales los niños puedan probar actividades multi-destreza; y luego jugar en eventos por equipo y finalmente jugar partidos más largos y eventos individuales, dentro y fuera del club.

“Los resultados durante estas edades no son importantes cuando se los compara con el dominio de las destrezas y el disfrute hacia el cual los padres y los entrenadores deben orientar a los niños. Está bien que un niño desee ganar pero no está bien que los adultos presionen para que los niños ganen, lo cual sucede cuando se entrega recompensas y reconocimiento solamente a los ganadores.” James Newman, Oficial de Participación de la ITF.

Entonces, la Competición es mala para un Niño?

Hay tres influencias principales que determinan cuánto afecta la competición a un jugador:

- Cómo los adultos organizan y estructuran la competición
- La orientación competitiva del jugador (valor puesto en los resultados, esfuerzo y mejora)
- Cómo los padres y los entrenadores se comunican con los jugadores

“Está absolutamente claro que en la infancia, muchos de los mejores jugadores del mundo tuvieron un entrenador que restaba importancia a los resultados. Después de una victoria o una derrota, estos entrenadores concentraban al jugador en su rendimiento real y en cómo mejorar en vez de preocuparse por el resultado”
Dave Miley, Director Ejecutivo de la ITF, Desarrollo

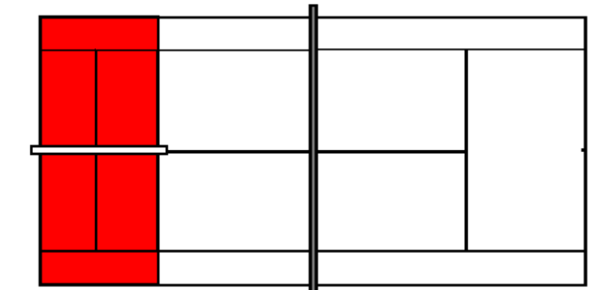


La competición puede ser tanto buena como mala. En este trabajo, hemos tratado de proporcionar una estructura que ofrezca una saludable introducción a la competición, considerando las edades de desarrollo de los jugadores. Durante el proceso se notará que los elementos clave consisten en asegurar que:

- Los entrenadores y los padres enfaticen el esfuerzo y la mejora sobre los resultados, en la manera de hablar y organizar sus eventos (especialmente en la entrega de premios)
- Las raquetas, pelotas y canchas sean adecuadas para el nivel físico del jugador
- Los eventos ofrezcan una posibilidad de socializar además de jugar
- Todos y cada uno de los niños jueguen muchos partidos con sistemas de puntaje adecuados y más cortos
- **Ningún niño le tema a la competición, ni sea desalentado para continuar jugando.**

Comprender el Tenis Rojo, Naranja y Verde

Tenis Rojo - Guía Rápida



Rojo es la primera etapa de Tennis 10s de la ITF. Permite que los jugadores saquen, peloteen y ganen puntos desde el inicio.

Edad

Primariamente para los niños de hasta **8 años** de edad pero se puede jugar en todas las edades en un entorno social y divertido

Cancha

El tamaño es **11-12 m de largo x 5-6m** de ancho y la **red a 80 cm** de altura, ver en el Capítulo 1 'Marcar las Canchas', la sección sobre cómo marcar la cancha simple y rápidamente.

Pelotas y Raquetas

Se pueden utilizar las pelotas Rojas de **espuma** o **fieltro,** ambas Pelotas rojas son más **grandes** que las naranja, verdes o las pelotas amarillas estándar, y son **75% más lentas** que las pelotas normales.

El **tamaño máximo** para raquetas o paletas es **de 23"**, los jugadores de 5-7 años de edad pueden adaptarse mejor a una raqueta de **19" o 21"**, dependiendo de su tamaño y fuerza.

Puntaje

La muerte súbita a 7 o 10 puntos es el formato primario de puntaje, aunque se pueden utilizar números menores. Los jugadores con mayor experiencia pueden progresar hasta jugar al mejor de **3 muertes súbitas a 7**, mientras que los partidos **con tiempo limitado hasta** 15 minutos son también convenientes y más fáciles de organizar.

Formato de la Competición

Los niños deben comenzar a competir en **equipos** usando formatos con muchos **partidos cortos** para cada jugador. Los dobles se pueden presentar para los niños de siete años o más, pero en grupos de menor edad, puede ser difícil lograr la cooperación de los niños. Para los más pequeños, la competición puede presentarse en estaciones y ser multi destreza. Los eventos ideales durarán entre **1-3 horas**.

Lugar de la Competición

En la medida posible, la competición debe realizarse en el **propio club en entornos familiares** A medida que los niños ganan confianza, se puede extender a otros lugares **cercanos a sus hogares.**

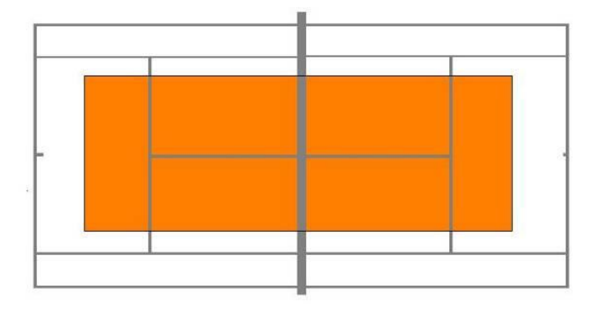
Contenido de la Clase

Los jugadores comienzan tratando de **armar un peloteo,** luego, un **desarrollo táctico y técnico simple** enfatizando el saque, el peloteo y el juego. La clave en nivel Rojo es hacer bien cosas sencillas y enseñar las destrezas técnicas que son pertinentes para las situaciones tácticas que enfrentará el jugador en el Tenis Rojo.

Los jugadores progresan a Naranja cuando logran cumplir con todos los criterios fijados (ver “Progreso de los Jugadores”).

Tenis Naranja - Guía Rápida!

En Naranja, los jugadores provenientes de Rojo aplican todas las destrezas que han aprendido para jugar el juego en una cancha más grande con una pelota más rápida. Los iniciantes de mayor edad pueden comenzar en Naranja en lugar de Rojo, simplemente porque son lo suficientemente grandes como para cubrir la cancha de mayor tamaño.



Edad

Idealmente, los jugadores con experiencia en nivel Rojo pasarán a este nivel a la edad de **8 o 9**. Algunos niños que se inician con posterioridad pueden permanecer en Naranja hasta los 10 u 11 años.

Cancha

La cancha Naranja mide **18m x 6.5m** (como se muestra) u 8.23m (ancho de la cancha total); la **red está a 80cm** de altura. Ver Capítulo 1 ‘Marcar las Canchas’, sección sobre cómo marcar la cancha simple y rápidamente.

Pelotas y Raquetas

La Pelota naranja es de igual tamaño que la pelota amarilla pero aproximadamente **50% más lenta**, y bota más bajo.

En esta cancha se debe utilizar una raqueta de **23” a 25”**.



Puntaje

Como los niños son probablemente mayores y están más acostumbrados a jugar en competiciones, la duración es generalmente mayor, con una **muerte súbita al mejor de 3**, o formato de **1 x set corto a 4 juegos**.

Formato de la Competición

Los niños continuan participando en competición por equipos, con partidos cortos de individuales y dobles en partidos cortos. Los jugadores que tienen más confianza pueden ahora querer jugar competición individual. La mayoría de los formatos duran entre **2-4 horas.**

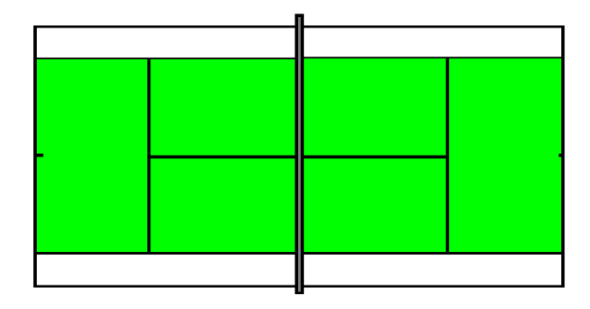
Lugar de la Competición

Es necesario asegurar el buen equilibrio en la competición **local** pues permitirá que aquellos jugadores inseguros de su nivel de compromiso, continúen compitiendo. Los jugadores pueden **viajar distancias cortas** con mayor frecuencia para jugar en eventos.

Contenido de la Clase

Los niños comienzan jugando en todas las áreas de la cancha subiendo a la red, aprendiendo a atacar y defender, y aplicando sus destrezas existentes en la cancha más grande. El juego se torna más dinámico para aquellos jugadores que han progresado desde Rojo pero se debe continuar enfatizando el desarrollo de las destrezas centrales durante las clases para que los jugadores desarrollen otras destrezas con el juego frecuente. La exposición al juego de partidos hará que los jugadores desarrollen una mayor comprensión táctica.

Tenis Verde– Guía Rápida



La verde es la etapa final antes de usar la pelota amarilla. Además de brindar la oportunidad ideal de verificar que las destrezas básicas del tenis estén en su lugar antes de pasar a la pelota amarilla, es también la etapa en la cual los jugadores deben ser desafiados en todas las áreas de la cancha, con pelotas botando con diferentes alturas y velocidades.

Edad

Los jugadores de nivel Verde suelen tener de **9 a 10 años.** Esto, por supuesto, depende de la habilidad y la edad a la que el niño comenzó a jugar. Lo importante, como en todas las etapas, es que los niños no progresen demasiado pronto. Como en las otras etapas, puede haber jugadores de mayor edad jugando con Pelota verde.

Cancha

La verde es igual a la **cancha de tamaño normal**. Los jugadores recién pasarán a este tamaño de cancha cuando estén listos.



Pelotas y Raquetas

La pelota verde es aproximadamente **25% más lenta** que la pelota amarilla y bota más alto que la pelota naranja.

Los jugadores usarán una raqueta de **25" a 26"** de longitud y bien balanceada.

Puntaje

En esta etapa se utiliza **1 x set corto a 4 juegos o al mejor de 3 sets cortos.** Es aceptable usar otros formatos de puntaje más cortos con los jugadores menos confiados que lo prefieran en lugar de eventos más serios o formales.

Formato de la Competición

Los niños disfrutarán de los formatos por **equipo** y dobles, pero los jugadores jugarán más **eventos individuales** que en las dos etapas previas. Los eventos duran entre **3 horas** y **2 días**.

Lugar de la Competición

La competición sigue siendo en el **lugar local** pues permite que los jugadores inseguros de su nivel de compromiso con el juego sigan compitiendo. Más frecuentemente, los jugadores pueden **viajar distancias cortas** desde sus hogares para jugar en eventos, algunos eventos **regionales**, y una pequeña minoría, eventos nacionales.

Contenido de la Clase

Con el tamaño de cancha total, las exigencias de la competición harán que los jugadores necesiten destrezas físicas para cubrir la cancha y controlar el cuerpo en este entorno dinámico. Tácticamente, los jugadores deben comprender y realizar un alto porcentaje de los tiros desde diferentes áreas de la cancha en base a su propia posición, la pelota entrante y la posición del adversario. Al preparar a los jugadores para la competición, es también importante alentar a los niños a ser más independientes, y a comprender la importancia del calentamiento, la práctica, el estado físico y la salud.



Avanzar al Tenis con la Pelota amarilla

No existe una edad designada en la cual el jugador debe pasar a la pelota amarilla; como promedio, los niños tienden a estar listos a la edad de 10 – 12 años, si han progresado a través de las tres etapas de Tennis 10s. Los niños más dotados, quienes parecen ser buenos para jugar tenis normal más temprano, avanzan más temprano también, pero siempre hay un beneficio con el juego con la Pelota verde para el desarrollo técnico y táctico y para que los niños compitan cuando se sientan desafiados sin sentirse abrumados. Esto es crucial para mantener a los jugadores en el juego.



Capítulo 1

Canchas y Equipamiento/ materiales

- Preparación de la Cancha
- Pelotas
- Canchas Rojas y Naranja
- Raquetas
- Otro/s Equipamiento/ materiales



Pelotas

La ITF, con los fabricantes/proveedores de tenis, ha desarrollado especificaciones para 3 tipos de pelotas más lentas. Estas pelotas se detallan debajo. El objetivo de las pelotas más lentas es proporcionar a los jugadores más tiempo, mayor control y una altura de bote adecuada (no demasiado alta) para que puedan sacar, pelotear y jugar puntos desde el inicio. Las pelotas amarillas tradicionales son demasiado rápidas y botan demasiado alto par los pequeños jugadores.

Tipos de Pelota

Mientras las pelotas naranja y verdes tienen una similar construcción a la de las pelotas amarillas estándar, las pelotas rojas son de 3 tipos.

	Espuma Roja	Las pelotas son perfectas para los nuevos jugadores, son blandas y botan bajo, y son perfectas para cancha cubierta. Hay versiones de espuma cortada o moldeada. Las de espuma moldeada también pueden usarse al aire libre pero son generalmente más pesadas y botan más alto.
	Fieltro Rojo (75% más lenta que la pelota amarilla)	Estas pelotas fueron diseñadas para uso externo donde el viento puede hacer que las pelotas de espuma se tornen más complicadas. Son algo más rápidas que las de espuma por su tamaño y construcción. Las pelotas rojas son más grandes que las naranja y las verdes.
	Naranja (50% más lenta que la pelota amarilla)	Las pelotas naranja son de fieltro y similares a las pelotas amarillas estándar pero son 50% más lentas y botan más bajo. Son más rápidas y botan más alto que la pelota roja.
	Verde (25% más lenta que la pelota amarilla)	Las pelotas verdes son de fieltro y similares a las pelotas amarillas estándar pero son 25% más lentas y botan más bajo. Son más rápidas y botan más alto que la pelota roja y la pelota naranja.

Especificaciones

Las especificaciones de la ITF para las pelotas más lentas se encuentran en: itftennis.com/technical junto con una lista de pelotas aprobadas / fabricadas por diferentes empresas. Debajo están las especificaciones para cada pelota al 1 de enero de 2009:

	Pelotas introductorias (construcción estándar)			**Pelota Estándar**
	Rojo (Etapa 3)	**Naranja (Etapa 2)**	**Verde (Etapa 1)**	**Amarilla**
Tamaño	6.90-8.00 cm (2.72-3.15 pulgadas)	6.00-6.86 cm (2.36-2.70 pulgadas)	6.30-6.86 cm (2.48-2.70 pulgadas)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 pulgadas)
Masa	36.0–46.9 gramos	36.0-46.9 gramos	47.0-51.5 gramos	56.0-59.4 gramos
Altura de bote	95-110 cm (37-43 pulgadas)	100-115 cm (39-45 pulgadas)	118-132 cm (46-52 pulgadas)	135-147 cm (53-58 pulgadas)

¿Cuánto?

Las pelotas Rojas, Naranja y Verdes pueden costar más que las pelotas amarillas; pero es importante saber lo siguiente:

- Estos tipos de pelotas duran más que las pelotas amarillas
- Como la mayor parte de la enseñanza consiste en jugar realmente, se necesitan menos pelotas.

- Estas pelotas te permiten diferenciar una tárea rápidamente.
- Los Centros/Clubs pueden compartir las pelotas entre los entrenadores para reducir gastos.

Armar la Cancha

Hay muchas maneras de armar y marcar los diferentes tamaños de cancha en diferentes lugares y espacios.

Se recomienda mostrar a los jugadores cuán fácil es armar las canchas para el entrenamiento de modo que se puedan independizar del entrenador. Pueden armar una cancha y practicar solos alejados de las lecciones o torneos estructurados.

El tenis se puede jugar en todo tipo de instalaciones incluyendo clubes, escuelas y centros o espacios de recreación que tengan una superficie adecuada.

Ejemplos de Canchas rojas en superficies no tradicionales



Canchas rojas en un estacionamiento



Plaza de la ciudad



Patio del colegio

Marcar las Líneas

La página siguiente muestra diagramas con los diferentes sistemas para marcar las canchas. El Departamento de Desarrollo de la ITF cuenta con un libro más detallado sobre "Marcas y Equipamiento de las Canchas"; no obstante los siguientes métodos pueden usarse para marcar las líneas.

Líneas que se arrojan	Tiras de goma que se colocan solamente para la sesión
Cintas temporarias	De fácil colocación. No duran mucho y se descartan después de su uso
Tiza	Simple pero no apto para ciertas superficies o competiciones
Cinta reforzada	Igual que la pintura es semi permanente. Dura hasta 6 meses
Pintura temporaria	Pinturas temporarias o removibles duran hasta 12 meses
Pintura permanente	Verificar si las reglamentaciones del torneo permiten estas líneas para



	eventos nacionales y de la ITF.

Principales consejos para marcar las líneas



- Cuando se usan líneas permanentes o semi permanentes, se puede utilizar un color similar al de la superficie de la cancha, para no distraer a los jugadores que utilizan la cancha completa.
- Para una preparación rápida, colocar un pequeño punto en la cancha para poder encontrar rápidamente la posición cuando se colocan las líneas temporarias.
- Solamente en los eventos ITF, WTA, ATP y Grand Slam está prohibido por la ITF, tener marcas adicionales sobre la cancha, por lo cual las líneas permanentes pueden ser una buena solución.
- Siempre que sea posible, usar las líneas existentes.
- Si hay un espacio en las instalaciones que no sea suficientemente grande para una cancha completa, pero sí para una Cancha Naranja o Roja, considerar usarlo para mini canchas permanentes.

Redes

Hay varias opciones para el uso de las redes en entrenamiento y competición. Obviamente, algunas son mejores y más fáciles que otras, pero todas cumplen con la tarea de proporcionar una barrera que la pelota debe cruzar. Las redes en cancha Roja y Naranja son de 80cm de altura.



Las redes portátiles se pueden doblar para guardar y transportar. Las redes suelen tener tamaños de 3m o 6m. Se recomiendan las redes de 6m. Se pueden comprar sin marcos y pueden ir amarradas a postes, sillas, cercas, etc.

La mayoría de los fabricantes de artículos para tenis cuenta con redes disponibles. La lista de proveedores se puede ver en http://www.tennisplayandstay.com/equipment/suppliers/index.html.



Las cintas que indican peligro o advertencia son una excelente alternativa a la red portátil. Son de rápido armado y se pueden utilizar para cubrir una hilera de Canchas rojas. Es necesario amarrar un extremo de la cinta para mantener la red en el aire. Se pueden amarrar a sillas, postes y cercas o aún a dos redes portátiles.

Es un recurso excelente y una opción de menor costo que tener varias redes portátiles. La única desventaja es que en condiciones de viento esta cinta se mueve.



Red con una cuerda en Cancha roja atada entre una red y una silla



Las lonas puestas sobre una cuerda crean redes más visibles!



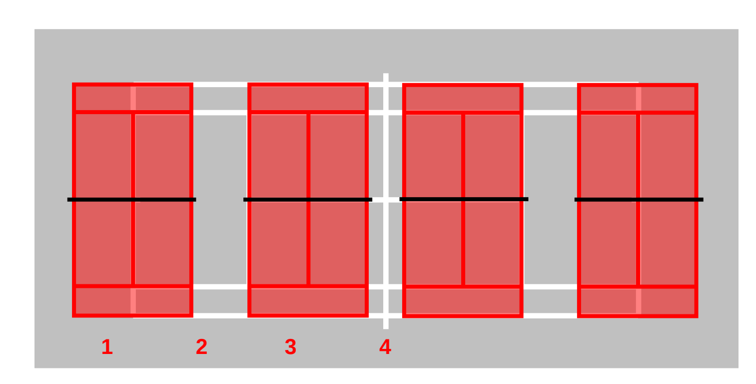
Soluciones para Cancha roja

Dimensiones de la Cancha roja
Longitud: 11-12m (11m óptima)
Ancho: 5-6m
Altura de la red: 80cm
Cuadros de saque (opcional): 4m (longitud) x 2.5-3m (ancho)
Cancha de dobles: se pueden jugar algunos dobles en cancha Roja, en tal caso, se puede colocar una lìnea paralela a 60cm de la línea lateral de la cancha roja de individuales

COMPETICIÓN

Idealmente, las canchas para competición deben ajustarse a los diseños indicados debajo, pero como la competición en esta etapa es menos formal, se acepta el uso de canchas de entrenamiento para la competición informal.

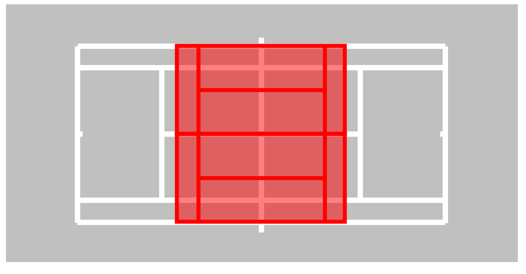
Competición (1) – 4 Canchas rojas en 1 Cancha de Tamaño Normal



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha 1/4 = 11m x 5.5m*
Cancha 2/3 = 11m x 5.5m**

**Marcar cada línea lateral roja, 2.75m fuera de la línea de fondo de la cancha normal*
***Marcar la línea lateral roja más cerca de la red normal, 0.9m de la red normal*

Competición (2) – 2 Canchas rojas en una Cancha de Tamaño Normal (Usando cuadros de saque más pequeños)



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Canchas = 11m x 5.845m*

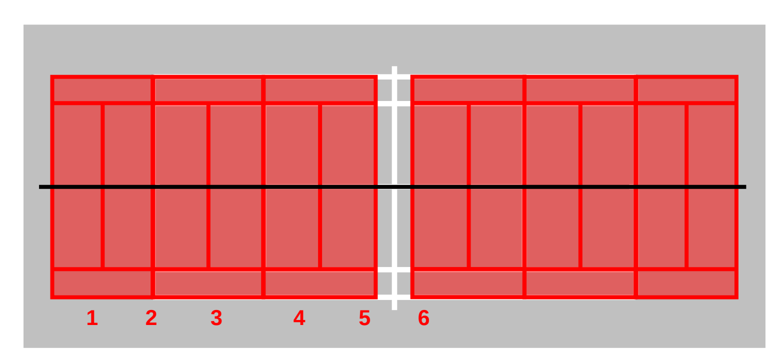
*Marcar la lìnea de fondo Roja 0.9m dentro de la lìnea de saque de una cancha normal

Bajar la red a 80cm

ENTRENAMIENTO

Estas opciones de cancha pueden usarse de manera efectiva para entrenamiento.

Entrenamiento (1) – 6 Canchas rojas en 1 Cancha de Tamaño Normal

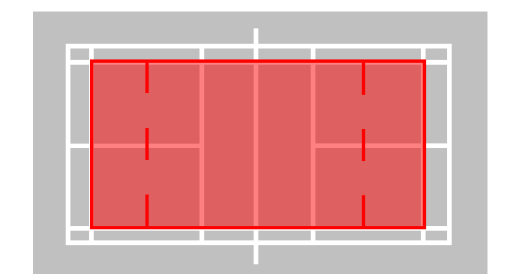


DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha 1/6 = 11m x 5m*
Cancha 2/5 = 11m x 5.485m**
Cancha 3/4 = 11m x 5.5m***
*Líneas laterales son: la línea de fondo de la cancha normal y 5m del fondo de la cancha en el fondo
**Líneas laterales son: la línea de fondo de cancha normal y la línea de saque
***Líneas laterales son: 0.9m de la red normal y la línea de saque normal



SUPERFICIE DE UNA CANCHA NO DE TENIS (puede utilizarse para entrenamiento y competición si tiene el tamaño adecuado)

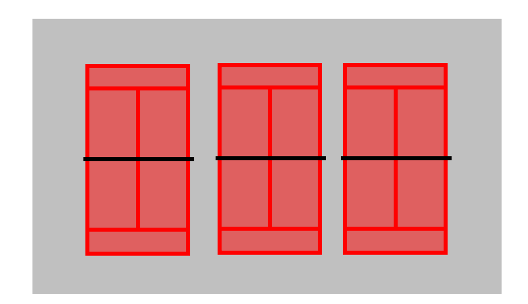
Cancha no de tenis (1) – 1 Cancha roja en una Cancha de Badminton



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha: 11.89m x 5.6m*
Altura de la red: bajar a 80cm
Cuadros de saque (Opcional): agregar una línea de saque aprox 1.37m de la línea de fondo
*La línea de saque interno de badminton sirve de línea de fondo para la cancha roja, las líneas para individuales de badminton sirven para laterales de cancha roja.

Cancha no de tenis (2) –Cancha roja en cualquier otra superficie

Las canchas rojas son excelentes para jugar tenis en cualquier superficie plana como un patio de colegio u otra superficie plana.



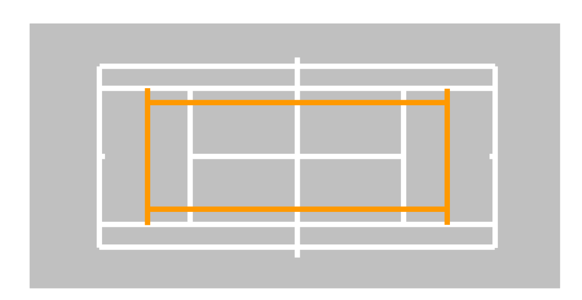
DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha: 11m x 5.5m (o según el espacio disponible)
Altura de la red: 80cm
Cuadros de saque (Opcional): agregar una línea de saque aprox 1.37m de la línea de fondo



Soluciones para Cancha Naranja

DIMENSIONES DE LA CANCHA Naranja
Longitud: 18m
Ancho: 6.5-8.23m (6.5m óptimo)
Altura de la red: 80cm
Cuadros de saque: por cancha de tenis, 6.4m (longitud) x 3.25-4.115m (ancho) dependiendo de la anchura de la cancha naranja
Cancha de dobles: fuera de las paralelas de dobles se puede poner 90cm-1.73m desde el lateral de individuales. Marcando una cancha naranja en una cancha total

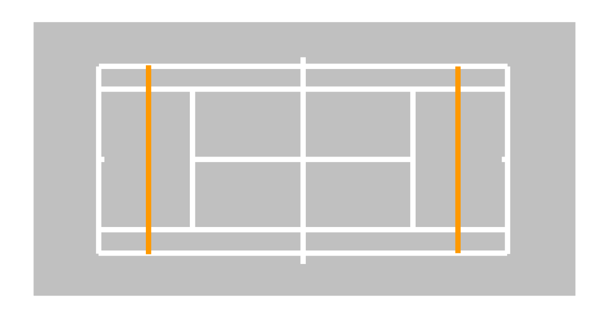
Competición (1) – Cancha Naranja Angosta en una cancha normal



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha = 18m x 6.5m

Líneas laterales – medir 0.86m dentro de cada lateral de cancha normal para marcar las líneas laterales de cancha naranja
Línea de fondo – medir 2.88 dentro de cada fondo de cancha normal para marcar las líneas de fondo de cancha naranja
Dobles – las líneas laterales de cancha normal pueden usarse como paralelas para dobles.

Competición (2) – Cancha Naranja Ancha en una cancha normal

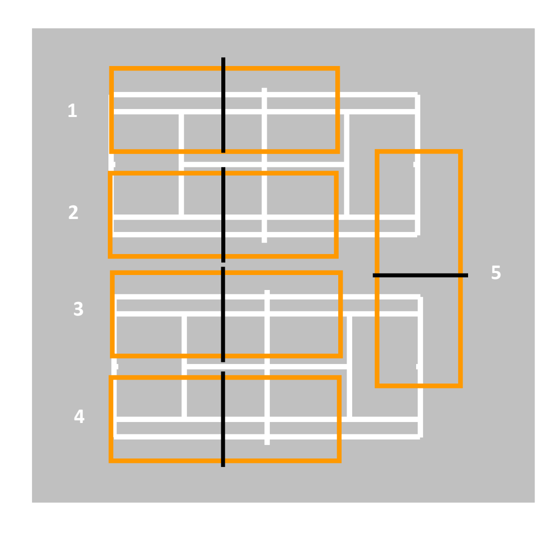


DIMENSIONES DE LA CANCHA
Cancha = 18m x 8.23m (ancho total)

Líneas laterales – como en cancha total

Línea de fondo – *medir 2.88m dentro de cada* Línea de fondo *de cancha total y medir las líneas de fondo de cancha naranja*
Cuadros de saque y dobles: igual que en cancha normal

Competición (3) – 5 Canchas Naranja en 2 canchas normales



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Canchas = 18m x 6.5m

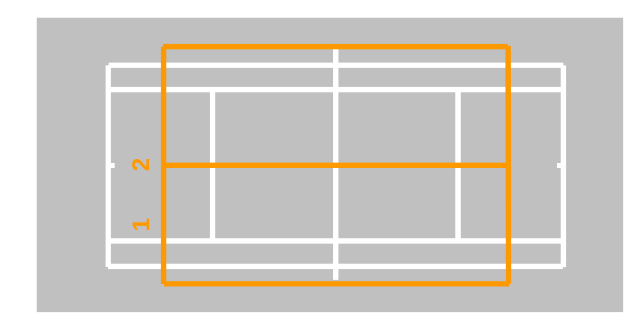
Para este diseño, retirar la red de la cancha

Canchas 1-4:
Marcar las líneas laterales 1.20m de la línea central de saque y 2.3m de la paralela externa
Marcar las líneas de fondo con línea de fondo normal y 1.18m desde la línea de saque
Cancha 5:
Marcar las líneas laterales 3.25m desde la línea de fondo
Marcar las líneas de fondo con 18m de separación, cruzando 2 canchas
Canchas 1-5
Colocar la red de 80cm en el medio, 9m de cada línea de fondo
Marcar la línea de saque 6.4m de la red y línea de saque central 3.25m de cada lateral



ENTRENAMIENTO
Las canchas siguientes son aptas para entrenamiento usando la Pelota naranja.

Entrenamiento (1) – 2 Canchas Naranja en 1 Cancha Tamaño normal



DIMENSIONES DE LA CANCHA
Canchas = 18m x 6.5m

Líneas laterales – medir 1m fuera de las paralelas de la cacha normal para formar las líneas laterales de la cancha naranja

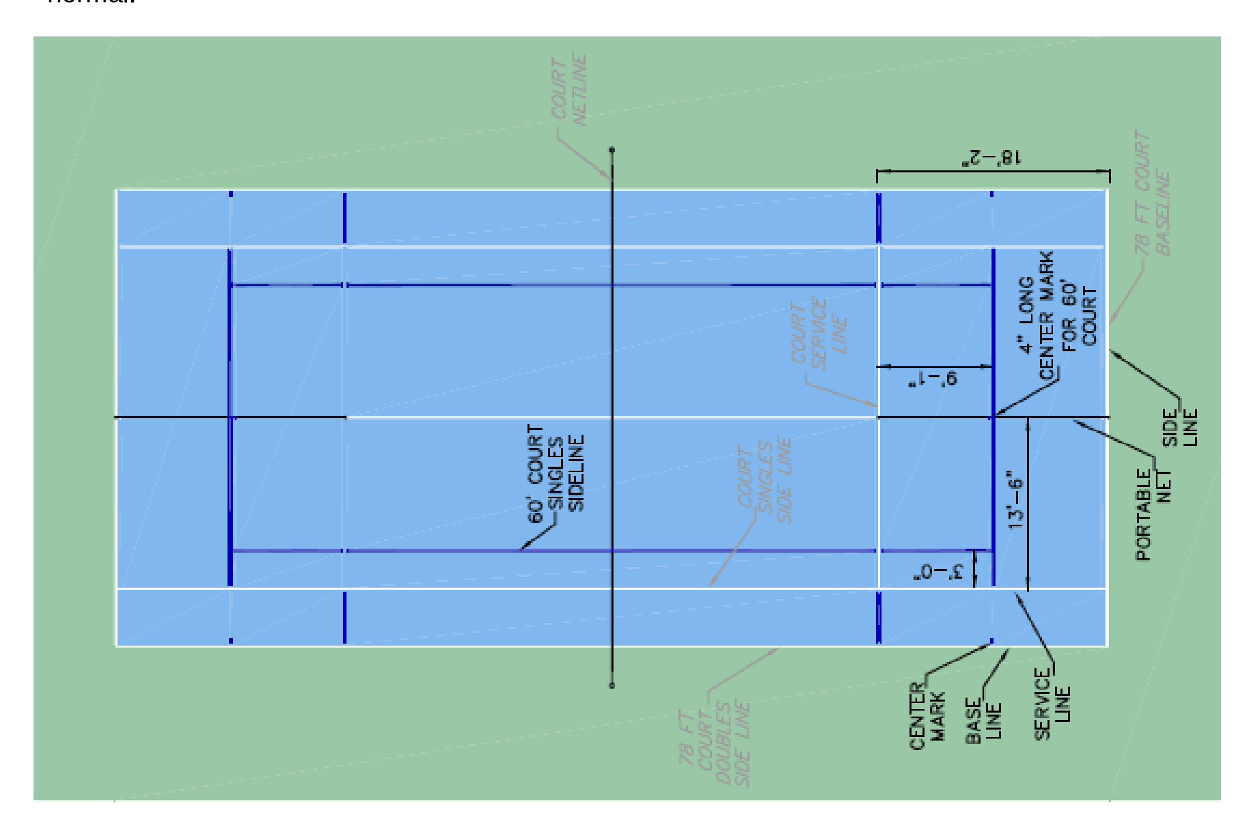
Línea de fondo – medir 2.88m dentro de cada línea de fondo de cancha total y medir las líneas de fondo de cancha naranja

Línea de saque y línea central (opcional) – se puede extender la línea de saque normal y crear cuadros de saque colocando cintas para crear una línea central para cada cancha.

Líneas Compartidas para Cancha Roja y Naranja

Presentado por la USTA

El diagrama siguiente muestra cómo se puede pintar 2 canchas Rojas y 1 cancha Naranja con una mínima cantidad de líneas adicionales. La pintura suele ser del mismo color que la superficie de la cancha pero en diferente tonalidad. Por ejemplo, una línea azul oscuro sobre una superficie de la cancha de color azul claro – para no interferir y distraer a quienes utilizan las líneas de la cancha normal.





Raquetas

Raquetas



La mayoría de los fabricantes hoy en día fabrica gran variedad de raquetas junior. Algunos proveen gráficos con la altura como referencia para los padres que deben elegir una raqueta para su hijo. Sin esa guía, los padres toman el tamaño de la raqueta y el tamaño de la cancha en la cual juega el niño como medida de progreso, y pueden desear una raqueta más grande para su niño.

Muchas raquetas traen una etiqueta que recomienda la edad o altura del niño; algunos fabricantes aún utilizan códigos de color en las raquetas usando el sistema Rojo, Naranja y Verde para ayudar a los padres. Como guía general, cuando el niño está de pie, con la raqueta apuntando hacia abajo, el extremo del marco debe estar a unos 3cms del suelo. Si la raqueta toca el suelo, es demasiado larga.

Al elegir un marco, se debe considerar cómo un marco más grande afectará la habilidad del niño para:

- controlar la cara de la raqueta en el impacto
- controlar la raqueta en la preparación y terminación
- generar velocidad con la cabeza de la raqueta para crear efecto y un mejor control
- usar los segmentos del cuerpo para crear movimiento suave y fluído

Un niño jugando con una raqueta demasiado larga puede:

- disfrutar menos del tenis pues tiene que luchar para controlar la pelota
- desarrollar un estilo de juego reactivo en vez de proactivo
- posiblemente lesionarse por el estrés que sufren sus miembros en crecimiento

Como regla simple, si se debe elegir entre una raqueta de mayor o menor tamaño, elegir la más pequeña hasta estar seguro de que el jugador está listo para una raqueta más grande y de que no ocurrirá ninguno de los problemas antes mencionados.

Finalmente, asegurarse de que el tamaño de la empuñadura sea suficientemente pequeño como para que el niño la tome con comodidad. Las empuñaduras demasiado grandes o pequeñas harán que el niño las tome demasiado fuerte, lo cual puede ocasionar lesiones o problemas para la producción de un golpe fluído.



Otro Equipamiento

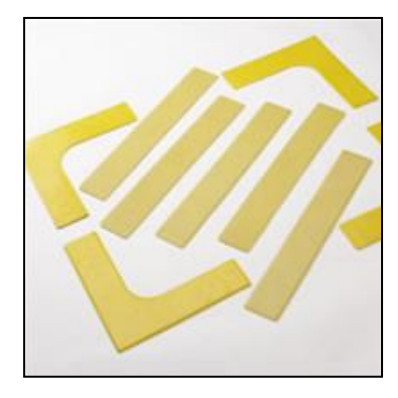


A los niños les gusta usar diferentes materiales para comprender las trayectorias de los diferentes objetos, pesos y tamaños. Esto a la vez ayuda a desarrollar la coordinación, particularmente cuando se usa en combinación con otras experiencias.

A continuación se incluye una lista de materiales que se puede utilizar en un programa:

- conos (varios tamaños y colores)
- líneas portátiles que se arrojan
- diferentes pelotas (rojas, naranja y verdes)
- mini pelotas de basquetbol/ pelotas de fútbol/ globos
- redes o cinta para marcar







Capítulo 2

Aprender el juego

- Aprender el juego de Tenis
- Principios de Práctica que Enseñan el Juego a los Niños
- Reglas de tenis Amistosas para los Niños



Aprender el juego

Los adultos pueden dar por sobreentendidas muchas de las reglas de nuestro juego. Los jugadores necesitan aprender y conocer estas reglas para jugar adecuadamente y para ello debemos enseñarlas. Entonces, es necesario hacer un esfuerzo e incluir las reglas en las prácticas y los ejercicios y ayudar a los jugadores a aprenderlas inconsciente y conscientemente.

Límites de la cancha

Es importante definir una cancha para cada actividad. Una vez definida la cancha, sera necesario enseñar algunos principios simples que sean nuevos para los niños. Por ejemplo, es necesario explicar qué significa 'dentro y fuera' y que 'sobre la línea' es dentro. Los niños suelen no mirar la pelota hasta el final de su trayectoria, es necesario dedicar parte de la clase para que los jugadores practiquen anunciar si las pelotas fueron dentro o fuera y actúen de jueces entre ellos.

En el caso de los niños pequeños, puede ser necesario explicar que solamente cuenta el primer bote, pues no siempre entienden cuál bote es importante. Realizar algunas prácticas para que los niños cuenten los botes y comprendan la idea.

Formas de Ganar y Perder un Punto

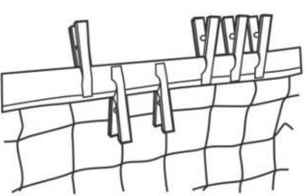
Puede parecer obvio, pero algunos niños pequeños necesitan que se les enseñe cómo se gana o se pierde un punto, por lo tanto habrá que enseñar qué sucede si un jugador:

- Pierde la pelota
- Golpea la pelota dentro de la cancha y el otro jugador no la alcanza
- Golpea la pelota fuera
- Deja la pelota en la red
- Deja que la pelota bote dos veces
- Comete doble falta en el saque
- Golpea la pelota con algo que no es la raqueta

Contar y Llevar el Puntaje

Los niños suelen tener problema para mantener el foco en más de una cosa, y como se concentran fundamentalmente en golpear la pelota sobre la red y dentro de la cancha, pueden olvidar el puntaje.

La manera más sencilla de ayudar en esto es por medio de tableros de puntaje visuales:



- Broches de ropa en la red o en sus camisetas
- Pelotas en un aro
- Conos en una pila

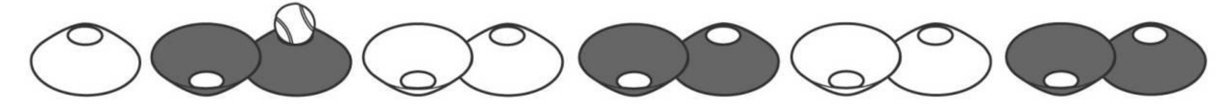
Cuando logran confianza y el tablero de puntaje es innecesario, recordarles anunciar el puntaje claramente después de cada punto para que ambos jugadores acuerden o que hagan de juez mutuamente en los partidos.

El tenis es también un juego al mejor de tres y los jugadores necesitan experimentar esta idea para comprender que aunque pierdan el primer set o mini muerte súbita, el partido no termina y pueden ganar los dos siguientes y ganar el partido. Es buena idea jugar mini muerte súbita al mejor de tres o el primero que llega a tres puntos para que los jugadores comprendan este concepto.



Dónde ubicarse

Competir usando el formato de muerte súbita es común en la etapa Roja y significa que los jugadores deben saber pararse para el saque y la devolución en cada punto. Un sistema simple de dos conos o marcas de color puede simplificar mucho la tarea. Los conos se colocan en el costado de la cancha y se asigna un color a cada jugador. Los conos puestos de manera normal hacia arriba significan saque del lado de iguales y conos invertidos significa saque del lado de la ventaja. Cada vez que se juega un punto, la pelota se mueve al próximo cono indicando quién debe sacar y de qué lado.



Reglas para el Saque y la Devolución

Los jugadores deben recordar que tienen dos saques, al practicar el saque, hacer que los jugadores siempre saquen de a dos. Recordar a los jugadores la regla de “let” y de qué lado se comienza a servir.

Enseñar el juego

Practicar el puntaje y aprender las reglas es tan importante como aprender los golpes y las tácticas. Es importante que los niños comprendan de qué se trata el tenis.

Hacer que los jugadores sean mutuamente los jueces de sus partidos y durante las clases; fijar tareas para el hogar en base a puntajes y los días lluviosos, que los jugadores miren un partido por TV y traten de llevar el puntaje.

Ayudar a los Jugadores a Llevar el Puntaje

Aprender a llevar el puntaje es un proceso gradual para los niños pequeños. Una buena manera de aprender las reglas es que sean jueces en sus propios partidos en situaciones informales como las clases. El puntaje en las competiciones más formales puede requerir supervisión adulta. Una buena guía es:

- **Rojo:** los adultos o asistentes llevan el puntaje pero los jugadores mayores de nivel Rojo pueden hacerlo ellos mismos y usar un tablero visual con conos o marcas para que los niños comprendan el puntaje rápidamente y fácilmente.
- **Naranja:** fomentar que los niños lleven el puntaje durante sus partidos y que los adultos o asistentes sean supervisores, esto será simple para aquellos niños que hayan practicado en las clases y no sean demasiado novicios en el juego.
- **Verde:** los jugadores deben llevar su propio puntaje.

Padres

Solamente porque los padres son adultos, a veces damos por sentado que comprenden el juego, pero no siempre es así. Puede ser necesario explicarles los sistemas de puntaje y las reglas básicas. Es también importante que los padres permitan independencia a los niños para que puedan ser jugadores independientes. Es inevitable que los niños pequeños cometan errores en los fallos de líneas y pierdan la cuenta del puntaje. Pero los padres no deben interferir. Los errores son parte del proceso de aprendizaje y los niños deben aprender las reglas y saber qué hacer en las diferentes situaciones.



Principios de Práctica que Enseñan el Juego a los Niños

Una de las claves para retener jugadores es que aprendan a sacar, pelotear y jugar puntos lo antes posible,¡un enfoque demasiado técnico puede interrumpir el entusiasmo de los niños hacia el juego!

Utilizando prácticas realmente basadas en lo que sucede en el juego, se puede lograr que los niños aprendan de qué se trata este juego desde los inicios y mucho de lo que necesitamos enseñar lo aprenderán naturalmente y solamente jugando.

De la boca de un niño— ¡Esta es una real descripción del tenis!

"Hay un **jugador de cada lado de la red**, y uno golpea la pelota dentro de **la cancha**, el otro **corre** a buscarla y la **golpea devolviendo**, ambos continuan haciendo esto hasta que alguno pierde!"

Por lo tanto, hasta un niño comprende que la esencia del juego consiste en que hay dos jugadores, una cancha, movimiento y destrezas con la raqueta. La destreza como entrenador consiste en recordar esto, y que no se trata solamente de destrezas con la raqueta! Al incluir estos elementos en la cancha de entrenamiento, debemos preparar a nuestros jugadores para la realidad de la competición.

La Cancha

Definir el área de manera visual para que los jugadores vean con claridad:

- Qué es dentro o fuera
- Dónde deben colocarse (detrás de la cancha / línea de fondo)
- Adónde irá la pelota
- Adónde debe enviarse la pelota (énfasis en el control)
- Adónde están en la cancha (ayuda a desarrollar la orientación).

Los jugadores pequeños necesitan canchas o áreas claramente definidas, pero uno no debe irritarse por tener que dedicar tiempo para que los niños comprendan dónde poner las líneas y permitirles que las coloquen. Esto hará que el niño sienta confianza sabiendo que puede venir a jugar con sus padres o amigos y armar la cancha fuera de las lecciones.

El Adversario

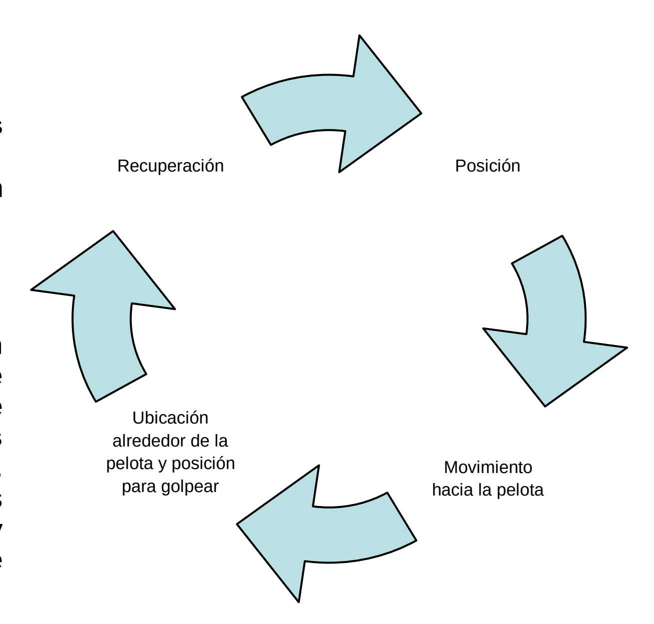
El tenis es un juego de oposición. Los jugadores deben comprender que el juego existe solamente si hay un jugador del otro lado. Todo ejercicio o actividad a partir de nivel Rojo debe tener por lo menos dos jugadores. Esto ayuda a comprender y recordar que el punto no termina con solamente pasar la pelota sobre la red. Ayuda a desarrollar las destrezas de recepción, pues en todos los tiros del tenis, excepto en el saque, la pelota es recibida antes de ser enviada. Ayuda también para que los jugadores tomen consciencia de la posición del adversario y aprendan a golpear la pelota lejos de él.

Los jugadores también se benefician al aprender una destreza en un entorno semi abierto en el cual la pelota que reciben no es la misma cada vez y deben aprender a reaccionar y ajustar cada vez. Con este enfoque, los jugadores pelotearán y jugarán el juego más temprano.



El Ciclo de Movimiento

En el tenis, comenzamos desde la posición de espera, nos movemos hacia la pelota, equilibramos en la posición para pegar, y recuperamos una posición en relación a la pelota que acabamos de enviar. Este ciclo de movimiento debe ser incluído en la mayor cantidad de prácticas posibles para que los jugadores comprendan y aprendan:



- Que siempre tendrán que moverse
- La importancia de estar en la "posición más equilibrada" para golpear la pelota
- Cómo acelerar y desacelerar hacia esta posición equilibrada
- Los movimeintos y juegos de pies necesarios
- El ritmo del tenis

Como entrenador, se debe prestar particular atención al equilibrio al golpear y también a los patrones de movimiento pertinentes. Utilizar patrones de movimiento con forma de "X" o "V" es mucho más pertinente que usar patrones totalmente laterales. Recordar que, aún para los ejercicios técnicos estáticos como el saque, los jugadores pueden pegar y recuperarse para buscar la próxima pelota antes de servir nuevamente.

La Pelota

No siempre es necesario incluir una pelota en los calentamientos pero cuando sea posible, usar una pelota para arrojar y atrapar; en muchas actividades ayudará para que los jugadores pequeños comprendan simples conceptos como profundidad, trayectoria, dirección, bote, efecto y velocidad.

Aprender las Reglas del Juego

Finalmente, no olvidarse de enseñar las reglas del juego a los niños dentro de las clases y sesiones de práctica. Los jugadores tendrán mayor confianza para competir si comprenden las reglas. En la página siguiente se incluye un conjunto simple de reglas de tenis resumidas con un lenguaje de fácil comprensión. Copiarlas, repartirlas y ayudar a los niños para que las aprendan.





Reglas Amistosas para el Niño y Puntaje para Tennis10s

El Saque

- Quien saca debe colocarse con ambos pies detrás de la línea de fondo.
- Quien saca debe hacerlo primero desde la mitad derecha y luego desde la mitad izquierda de la cancha.
- El saque debe caer en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al lado del adversario.
- Si el saque no cae en el cuadro de saque correcto, (se comete falta), hay una segunda oportunidad. Pero si se falla nuevamente, quien saca pierde el punto (doble falta).
- El servicio se puede golpear de arriba o de abajo pero la pelota no debe botar antes de ser golpeada. Si quien saca realiza el movimiento pero no golpea la pelota, se cuenta como saque. El organizador del torneo puede permitir lanzar la pelota, o botar para pegar al comenzar el punto.
- Si el saque se realiza del lado incorrecto y pasa sin ser notado, todos los puntos jugados del lado incorrecto se mantienen. Pero se debe retornar al lado correcto en cuanto se note el error.
- Quien recibe debe dejar que el saque bote. Si quien recibe golpea la pelota antes de que bote, pierde el punto.
- Si al sacar, la pelota toca la parte superior de la red y aterriza dentro del cuadro correcto, se debe repetir el saque (‘let’).
- Los jugadores hacen turnos para sacar/ recibir.

.

Cuando la Pelota está en Juego

- Durante el juego (excepto al recibir el saque), los jugadores pueden golpear la pelota antes o después de un bote.
- La pelota debe aterrizar dentro de la cancha.
- Si la pelota toca el techo, paredes u otros objetos (que no sean los postes de la red), quien pega pierde el punto. Esta regla aplica también para el servicio.
- Si la pelota golpea a un jugador (no su raqueta), ese jugador pierde el punto.
- Si un jugador golpea una pelota que hubiese ido fuera antes de botar, el punto continúa (a menos que se trate de la devolución del saque en cuyo caso, pierde el punto)
- Si el jugador toca la red mientras la pelota está en juego, pierde el punto.



Capítulo 3

Comprender a los Niños y la Competición

- Construcción de un sendero competitivo
- Progresiones de la competición
- A través de los ojos de un niño
- Consideraciones con respecto a niños y niñas



Construir un Sendero Competitivo



La competición puede ser divertida para todos los niños cuando el nivel es adecuado. Lo más importante es recordar que debe adaptarse a la madurez y experiencia tenística del jugador y estar organizada con el enfoque correcto. Los niños pueden progresar en un camino progresivo y competitivo del mismo modo que lo hacen para desarrollar sus destrezas y competencia.

Hay distintas maneras de involucrar a los niños en las competiciones. Existen diferentes formatos y modos de mantener el interés y entusiasmo de los niños. Los jugadores con menos habilidades o quienes dedican menor tiempo al tenis preferirán jugar solamente en el entorno de su club, mientras los más interesados y dotados pueden competir de manera más regular en eventos interclub e intraclub. Como con todas las destrezas, los niños desarrollan competitividad con diferente ritmo, por lo tanto, no se debe forzar al niño hacia una competición para la cual no está listo, aunque se piense que cumple con el estándar requerido. El nivel de competitividad del niño se acerca más a su propia percepción de la competencia que a su competencia real.

Para aprender a competir es mejor comenzar en entornos familiares primero y luego salir.

Por qué es Esencial la Competición

Competir es algo que está en el centro del deporte de los niños, incluyendo el tenis. La vasta mayoría de jóvenes jugadores aspira a mejorar su juego y competir en entornos adecuados. Esto es importante para los jugadores, pues la competición adecuada:

- Hace que el aprendizaje sea significativo
- Provee una medición de mejora y un valor al entrenamiento
- Ayuda para el desarrollo mental y competitivo
- Enseña respeto por los demás y a comprender el juego y sus reglas
- Proporciona un sentido de logro y ayuda a progresar
- Motiva a todos los jugadores y en particular identifica a aquéllos con talentos específicos para el juego
- Proporciona un elemento social fuera de la cancha que es también divertido

Crear un Viaje Competitivo

Los niños pueden comenzar a jugar al tenis con diferentes expectativas y aspiraciones. A medida que progresan es probable que pasen por distintas etapas. Por favor, notar que a lo largo del viaje competitivo, los jugadores en silla de ruedas pueden competir con sus amigos sin capacidades diferentes (utilizando la regla de dos botes para los jugadores en silla de ruedas).

Etapa 1 – Intentar el Juego
En esta etapa, los niños llegan para tomar sus primeras lecciones. No están seguros si les gusta el juego y su participación puede haber sido incentivada por los padres. Si no se divierten, probablemente abandonarán.

La competición debe basarse en un conjunto simple de destrezas que los niños pueden realizar, e idealmente, estarán en un equipo y lograrán gran sentido de la diversión.



Los motivadores clave para alentarles a pasar al nivel siguiente son:

- fácil acceso al programa (costo o compromiso limitado)
- entorno amigable para el niño
- estar con amigos
- sentir que han logrado algo

Etapa 2 – **Jugar el Juego**
En esta etapa, los jugadores hacen un compromiso regular con el tenis, probablemente solamente una vez por semana, y como parte de las actividades de cada semana, entre otros cuatro o cinco deportes. Si no progresan, suelen abandonar.

La competición y el entrenamiento se presentan a través de 'Sacar, Pelotear y Jugar puntos', y los jugadores deben sentir que están logrando cierto éxito en la competición. Jugar eventos por equipo y en su club los motivará para jugar con mayor frecuencia y buscar mayor instrucción.

Otros motivadores clave para alentar el pase a la etapa siguiente son:

- sentir que pertenecen, incluyendo la relación con el entrenador
- jugar realmente el juego
- disfrutar de la competición (por equipo)
- oportunidades sociales

Etapa 3 – **Ser Jugador**
En esta etapa el tenis es el deporte #1 para el niño, es decir que juega más tenis que otros deportes. Si bien continúa practicando otros deportes, su compromiso con el tenis significa que se siente cómodo en las situaciones competitivas, tanto en el club como en los eventos locales fuera de ese entorno. Los jugadores toman las lecciones, entrenamiento y partidos como preparación para las competiciones y para desarrollar las destrezas que le asegurarán el éxito futuro. Es improbable que abandonen el tenis, a menos que se sientan ignorados o que no pregresen.

La competición es una parte esencial del programa para jugadores durante esta etapa, pero es importante que sea adecuada. Los jugadores querrán ver éxito en sus partidos y pueden perder confianza y motivación durante aquellos períodos en los cuales es más lo que pierden que lo que ganan. Los eventos de equipo cumplirán con las necesidades de los jugadores manteniendo la competición divertida.

Pasar a la etapa siguiente puede no ser un objetivo esencial, pero los jugadores lo harán por sí solos si:

- están en un entorno que inspira
- ven el éxito competitivo
- ven los resultados de las mejoras logradas en la práctica
- tienen buen apoyo paterno y del entrenador
- tienen metas claras y trabajan para alcanzarlas



Progresiones de la Competición

Las etapas descriptas presentan un sendero competitivo simple para los niños de Tennis 10s. Este modelo comienza llevando a los niños pequeños primero, a un festival de destrezas y gradualmente introduce formatos nuevos de manera constructiva. Los niños disfrutan así de la competición en un nivel adecuado y deciden si van a pasar a la etapa siguiente y más desafiante.

Etapa	Etapa Color	Formato	Ejemplos	Puntaje	Establecer
1	Rojo	Festival de Destrezas	Día del Festival	Sin medición	Entorno
2	Rojo	Circuitos de Destrezas	Olimpíadas de Tenis	Tareas mensurables basadas en equipos	Mejorar a través de las destrezas
3	Rojo / Naranja	Equipos de Individuales	Equipo de Conos Equipos de Tag Tenis (equipos individuales jugados en pares)	Muerte súbita corta, muerte súbita al mejor de 3	Competir como parte de un equipo
4	Rojo / Naranja	Equipos de Individuales y Dobles	Round Robin por Equipos Copa Davis	Muerte súbita al mejor de 3	Mayor duración del partido, mejor de 3, pequeños equipos
5	Rojo / Naranja	Individuales y Dobles	Copa Davis Round Robin	Muerte súbita, sets cortos	Individual, mayor duración del evento
6	Naranja / Verde	Individuales y Dobles	Round Robin Doble eliminación	Sets cortos	Competir fuera del club



A Través de los Ojos de un Niño



Igual que las destrezas técnicas y tácticas que se desarrollan y progresan, el camino competitivo desde temprana edad puede seguir lineamientos similares. Las exigencias del juego, las necesidades del jugador (físicas y emocionales), el rol del entrenador y la conducta de los padres son de suma importancia para este proceso. Debemos también considerar cómo madura gradualmente el proceso de comprensión de la competición para el niño y cómo estos factores se combinan para lograr un mayor disfrute del juego.

La motivación para competir varía de un niño a otro. Algunos se ven innatamente cómodos compitiendo, otros escapan a las situaciones competitivas. Los niños cambian y se desarrollan y las influencias que los rodean pueden alentar o desalentar la orientación competitiva. En lugar de considerar alejarlos de la competición:

- Asegurar que sea adecuada - duración, formato y ubicación.
- Inculcar que la práctica de las destrezas es más importante que el resultado.
- Reconocer el esfuerzo y el compromiso.
- Hacerles comprender que el resultado no afecta nuestro sentimiento hacia ellos.

Los niños igualmente reflexionarán sobre los resultados y pueden llorar o enojarse cuando pierden. Esto es parte del aprendizaje de ganar y perder. La clave está en no empeorar la situación presentando una competición inadecuada para su edad emocional o psicológica o dedicar tiempo a comentar el resultado. La mejor manera de lograr que el niño disfrute de la competición es presentarle un sendero de experiencias que incremente gradualmente el desafío y el rendimiento. Esto debe comenzar en las lecciones, por medio de tareas que pueden medirse, jugando puntos y con situaciones competitivas.

Esfuerzo y Habilidad

Para ver realmente la visión del niño debemos considerar cómo ven la competición con particular referencia al esfuerzo y la habilidad.

Esto es particularmente importante, pues los niños no pueden diferenciar totalmente esfuerzo de habilidad hasta una mayor edad; y por lo tanto:

- Les cuesta separar el resultado del propio rendimiento o de ellos mismos
- Creen que el resultado se debe a sus esfuerzos o a la falta de ellos
- Creen que si pierden hoy y se esfuerzan la próxima vez, pueden ganar
- Es probable que estén muy contentos o muy enojados por el resultado
- Se enojan aunque el adversario juegue realmente bien

Afirmaciones del tipo "no es justo; era demasiado bueno/a" y "la próxima me voy a esforzar más y voy a ganar" no son infrecuentes, entonces, escuchar lo que dicen los niños cuando hablan de la competición da una clara idea de cómo la ven.



Temor y justica

Las dos palabras clave para recordar cuando se piensa en una competición atractiva para los pequeños jugadores son '**temor'** y **'justicia'**. En la mente del niño se debe reducir el 'temor' y asegurar que las cosas sean 'justas'. Si se controlan estos dos factores habrá más niños disfrutando de la experiencia competitiva.

Manejar el **temor** significa asegurar que:

- Los padres y los entrenadores reaccionen positivamente independientemente del resultado
- Los resultados no se consideren importantes, sean victorias o derrotas
- No haya grandes premios para los eventos, los pequeños son suficientes
- No se eleven las expectativas del jugador esperando que gane
- Quienes observan mantengan un lenguaje corporal positivo contribuyendo para lograr un clima positivo

Manejar la **justicia** significa asegurar que:

- Los jugadores sientan que pueden cumplir con las expectativas de los padres, los entrenadores y los amigos
- Los jugadores estén todos en el mismo nivel aproximadamente
- Los jugadores puedan ver la experiencia como algo que vale la pena
- No se espera que los jugadores jueguen al punto de estar agotados para competir en su mejor nivel.

Los Desafíos del Formato de Tenis

El juego tiene desafíos mentales como:

- Nunca termina hasta que termina (se puede estar ganando y perder o estar perdiendo y ganar)
- No hay límite de tiempo
- No hay un modo inmediato de decir cuán bien jugaste (a diferencia del golf o las pistas en donde los tiempos o puntajes indican el rendimiento independiente del resultado)
- Mejor de 3, significa poder ganar habiendo perdido el primer set
- El partido se divide en pequeños bloques que recomienzan; los puntos forman el juego y los juegos forman el set
- Puedes ganar más puntos que tu adversario y sin embargo, perder
- Algunos puntos pueden tener distintas consecuencias, por ejemplo, punto para juego o punto de quiebre

Recordar que nosotros damos estos elementos por sobreentendidos pero para los niños pueden ser dificultosos y desafiantes

El Equilibrio Esencial

Sin competición no tenemos deporte. El deporte es competitivo y es ahí donde algunos debaten si la competición es buena o mala para el desarrollo de los jóvenes atletas. La realidad es que la competición impulsa todo deporte, pero se debe hacer de manera de:

- Contemplar las necesidades y visión de los niños sin imponer percepciones adultas sobre qué es la competición
- Preparar a los niños adecuadamente para los desafíos enseñando las reglas y la naturaleza del juego.



- Proveer un camino paso a paso para que los pequeños jugadores desarrollen competencia y confianza
- Abordar los temas de Temor y Justicia formando a los padres y a los entrenadores
- Estructurar la competición dando un equilibrado mensaje sobre el resultado

Quizás deberíamos cambiar levemente el mensaje:

"La Competición Adecuada Impulsa el Deporte"



Consideraciones con Niñas y Niños

¿Deben competir o entrenar juntos los niños y las niñas?

Físicamente hay pocas diferencias entres niños y niñas de esta edad. Los niños tienden a tener mejor rendimiento en las tareas centradas en la fuerza o potencia mientras que las niñas tienen ventaja a la hora de realizar tareas concentradas en destrezas motrices finas, equilibrio y juego de pies.

Mentalmente, los niños tienden a enfocarse más en el resultado que en la tarea (ganar o perder) y las niñas pueden diferenciar más fácilmente entre resultado y rendimiento real de la tarea.

Niños:

- Les gusta jugar puntos
- Son competitivos en la mayoría de las situaciones
- Quizás no vean su rendimiento pues se enfocan en el resultado

Esto significa que se puede usar sistemas de puntaje basados en el rendimiento en un conjunto de tareas, pidiendo que los jugadores describan su rendimiento y dividiendo el entrenamiento entre prácticas repetidas o basadas en ejercicios y el juego de puntos.



Niñas

- Trabajan más arduamente en la tarea y lo hacen bien
- Pueden ser más reflexivas y más auto críticas, por lo tanto, pueden necesitar más confianza y retroalimentación positiva de parte de quienes les rodean.
- Se comparan más fácilmente con las demás
- Les puede resultar incómodo competir contra otros niños, especialmente amigos u otras niñas

Esto significa que se puede considerar dividir en prácticas repetidas o basadas en ejercicios y en juego de puntos (por la razón inversa que los niños), asegurando destacar el rendimiento positivo, esfuerzo y logros tratando a cada niña como individuo, evitando comparaciones con las otras. También es necesario quitar énfasis a los resultados y rivalidades.

¿Competir Juntos?

En nivel Rojo no hay razón para que niños y niñas no compitan y entrenen juntos. La exigencia de la cancha y la pelota, más la similitud física harán que los jugadores se beneficien con el otro género, los niños viendo que las niñas controlan la pelota y son más pacientes, mientras las niñas pueden ver que los niños son más ofensivos y competitivos. En los más altos niveles de Naranja y Verde, niños y niñas comienzan a desarrollar estilos de juego más individuales y a usar tácticas más relacionadas con el tenis que jugarán finalmente. Sin embargo, en estas etapas sigue siendo buena idea organizar competiciones de equipo en el club para ambos géneros. Cuando se organizan eventos mixtos se aconseja entregar premios separados para niños y niñas y para jugadores con capacidades diferentes.



Capítulo 4

Organizar las Competiciones

- Programación de la Competición
- Estructura de la Competición
- Premios, Recompensas y Motivación
- Manejo de Canchas, Puntaje y Duración
- Competición – El rol de los Entrenadores y los Padres
- Código de Conducta para Jugadores y Padres



Planificar la Competición

La competición adecuada debe ser parte del programa de tenis de todo nivel. Proporciona una motivación para la mejora y fija una meta de trabajo para los jugadores y un foco para los entrenadores, ayudándoles a concentrarse en las destrezas que requerirán para el juego de partidos, equilibrándolas con los objetivos de desarrollo a largo plazo. Aunque la competición semanal no es obligatoria, se recomienda que tanto entrenadores como jugadores la programen y trabajen en esa dirección. Hay muchas maneras sencilllas de incluir la competición en el programa.

Sesiones de Juego de Partidos

Cada clase puede dedicar cierto tiempo al juego de partidos y los programas pueden también programar una clase de cada 8 o 10 para solamente jugar partidos. Para los jugadores de Naranja y Verde, muchos clubes ofrecen clases de una hora de entrenamiento combinadas con una hora o más de juego de partidos. El entrenador no necesita supervisar el juego de partidos, sino solamente indicar a los jugadores las canchas y el orden de juego y aún decirles que se organicen los partidos ellos mismos.

Noche de Club

Cada semana, realizar una competición abierta en la cual los jugadores jueguen con diferentes adversarios. Puede ser más social que competitiva, pero de cualquier modo los jugadores tienen una oportunidad para usar sus destrezas.

Equipo de Tenis Junior

Algunas asociaciones nacionales o ligas locales proporcionan un formato y recursos para realizar eventos por equipo, y la mayoría de los niños se entusiasma con la idea de estar en un equipo. Pueden ser eventos internos, incluyendo solamente a los jugadores de un club, o externos contra otros clubes. El enfoque hacia el equipo hará que muchos jugadores permanezcan más tiempo en el juego.

Torneos del Circuito Mundial


CENTRE COURT

News from the West Hants Junior Tour — October 2008

China Open

Roddick Captures ATP Title

Big Brother Triumphs

Webb Clinches Orange Junior Tour Win

Charlie-May Pike and Ison Jnr Collect Green Tour Win

What the Pros Say!

Next event

Have you signed up?? Paris Open

- Red - 2nd November
- Orange - 23rd November
- Green 7th - December

West Hants Junior Tour is part of the Under 10 Junior Programme for more information Contact the Tennis Office on (01202) 519455

Todos los meses, organizar un “Evento de Circuito Mundial”, que es un torneo adicional por equipos para jugadores que quieren competir más. Pueden tomar los nombres de los eventos ATP o WTA para crear mayor entusiasmo y lograr una conexión con el juego profesional. Este tipo de estructuras posee muchos beneficios:

- Los jugadores se inscriben para varios eventos, reduciendo la administración y promoción.
- El compromiso de los jugadores significa que los eventos son vistos como objetivos para los cuales trabajar.
- El Circuito se puede apoyar con material de promoción, o estar seguido por un boletín de novedades que conecte los resultados del Cicuito con los de tu club, como se ve a la derecha.
- La conexión con el circuito profesional proporciona una aspiración y consciencia del juego profesional que los jóvenes probablemente no tienen.



Torneos autorizados

La mayoría de las asociaciones realizan eventos autorizados para jóvenes jugadores. Es importante comprender que esta es la experiencia competitiva más exigente y estresante que enfrentará la mayoría de los jugadores jóvenes y por lo tanto no debe ser la única oportunidad de participar en competición. Al pasar por una serie de experiencias competitivas antes de que los jugadores alcancen esta etapa, hay que asegurarse de que los jugadores disfruten con este tipo de competición y hayan sido bien preparados primero en su club o centro de tenis.

Armar un Calendario Anual

Es una buena idea planificar los eventos con mucha antelación. Muchos clubes tienen un calendario con todos los eventos. Es importante que los eventos se realicen en días regulares, por ejemplo, evento Equipo Rojo = primer domingo de mes, para que todos sepan cuándo se lleva a cabo. Este calendario ayudará a estructurar y conectar los eventos a fin de:

- Reducir el marketing ya que los jugadores se inscriben para varios eventos
- Mayor compromiso pues los jugadores y padres se comprometen con anticipación
- Mejor planificación y organización por el mayor tiempo de preparación



Estructura de la Competición

La competición debe proporcionar un equilibrio de diversión e inspiración. El mejor modo es con una competición adecuada para la edad, habilidad y orientación competitiva del jugador.

Planificación y preparación

Pensar en estos 5 factores:

Ubicación: la competición comienza en el club, luego en otros o todos los clubes locales. A medida que los mejores jugadores crecen y progresan, pueden necesitar viajar fuera del ámbito del club.

Duración: todos los jugadores deben participar de toda la competición. Al comienzo, las competiciones serán cortas y se alargarán a medida que los jugadores progresen.

Formato: los formatos de equipo y round robin son los mejores pues todos juegan muchos partidos. Si bien algunos jugadores pueden ser jugadores activos de individuales, el 'equipo' debe ser el formato principal en nivel Rojo, con una gradual introducción de competiciones individuales en Naranja y Verde.

Método de puntaje: una simple muerte súbita, progresando a sets cortos en Naranja y Verde.

Enfoque: los organizadores y los entrenadores deben tener un modo abierto, entusiasta, y amable. Aplicar las reglas de manera adecuada pues esta es la parte esencial del aprendizaje del juego. Es igualmente importante la buena organización, para que los jugadores no tengan que esperar demasiado entre partidos.

Foco en el Rendimiento, no en los Resultados

Cuando los jugadores juegan, mejoran sus destrezas y aprenden a competir. Ganar es bueno pero no es necesario. Debe haber un vínculo claro con el trabajo realizado en las lecciones para que los niños vean como mejora su nivel de destreza. Los niños que no ganan son incentivados para seguir participando por medio de recompensas de otros atributos, asi, ellos asocian la competición con el proceso de desarrollo de un jugador. Aún en un equipo se debe tener cuidado de no poner demasiado énfasis en el resultado pues puede originar presiones y desilusiones innecesarias entre pares.

¿Quién debe jugar en Qué?

La competición es un proceso gradual con competiciones más cortas y más fáciles en etapa Roja progresando a través de la etapa Naranja y construyendo hacia la etapa Verde.

En la mayoría de los casos, se recomienda seguir las pautas para los grupos de edades de Tennis 10s proporcionados anteriormente:

- Rojo: Edad 5-8
- Naranja: Edad 8-10
- Verde: Edad 9-10

Actividad fuera de Cancha

A medida que los partidos se alargan, inevitablemente se alargan los descansos. Cuando los jugadores están fuera de la cancha durante mucho tiempo es conveneinte proporcionar un área para practicar. Se recomienda tener actividades fuera de cancha como juegos de cartas, juegos de mesa, videos, tenis de mesa, etc. pues el elemento social es una parte vital de la competición de club en cualquier nivel.



Premios y Presentaciones

Todos los jugadores deberían asistir a la finalización del evento y recibir un pequeño premio por su participación.

Dar Mensajes Honestos

Es muy probable que un entrenador, padre u organizador envíe mensajes equivocados sobre la competición. En el nivel de club y con competidores con confianza poco desarrollada, se debe evitar cometer los siguientes errores:

- Poner demasiado énfasis en la competición y presionar a los jugadores jóvenes
- Preguntar primero: “¿Ganaste?” en vez de “¿Cómo jugaste?” o “¿Cómo anduvo tu saque?”
- Solamente decir “bien” por un triunfo, en lugar de por el esfuerzo, por jugar un tiro aprendido en las lecciones, o por la consistencia o el buen juego
- Dar grandes premios o trofeos para los ganadores y nada por otras cosas o para los otros jugadores
- Viajar largas distancias para un evento – lo puede hacer parecer más importante
- Realizar eventos largos – también parecen más importantes
- Mencionar todo el dinero gastado en las lecciones
- Tener un formato con un ganador o campeón único en vez de un equipo



Recompensas, Premios y Motivación

Es importante que los premios y recompensas estén en relación con la importancia del evento, y, como en la mayoría de las competiciones de Tennis 10s la competición es local, los premios deben ser pequeños.

Premios

Al ganar un torneo o evento, el jugador puede esperar un premio. Pero, las recompensas para este grupo de edades deben ser pequeñas. Un premio demasiado grande puede ser malinterpretado por jugadores y padres como reflejo de la importancia de la victoria. Cada victoria lograda durante esta edad merece una celebración, pero no es más que un pequeño paso en el viaje de tenis del jugador. Buenas ideas para premios y recompensas:

- Pequeñas medallas para ganadores y finalistas
- Etiquetas auto adhesivas y certificados de asistencia
- Pequeños artículos promocionales de tenis
- Trofeos perpetuos – jugador del torneo



Los niños no ven el valor monetario del premio, así es que hasta la pelota de partido autografiada por ambos finalistas y puesta en un pequeño cubo, puede ser un gran premio.

Más que ganar

Como los jugadores pueden relacionar el ganar con la autovaloración, otros éxitos deben reconocerse en todo evento. Las siguientes deben considerarse conductas dignas de alabanza y recompensa:

- Compromiso
- Esfuerzo
- Mejora de las destrezas conectadas con esfuerzo y compromiso
- Conducta, concentración y actitud
- Trabajo en equipo, cooperación y destrezas sociales

Cualquier recompensa puede ser altamente motivadora para el jugador, pero considerar que debe:

- Alentar para que el jugador continúe con su comportamiento y alentar a otros para que también lo hagan
- Estar en proporción con el esfuerzo realizado para recibir esta recompensa
- No debe usarse para ostentar superioridad sobre los otros niños

Las recompensas para estas categorias son también una buena manera de mantener el interés hasta el final del evento, pues los jugadores y los padres suelen retirarse temprano. Quizás no hayan ganado el torneo, pero otros logros se pueden reconocer con premios. Sin embargo, recordar que los premios se deben entregar por comportamientos genuinos, mejoras y destrezas, y, por supuesto, por ganar o alcanzar una buena posición al fin del evento. Entregarlos por razones insignificantes es enviar mensajes erróneos devaluando el mismo premio.

La Mejor Recompensa

Aunque los niños se motivan por los premios, la recompensa mejor y más sustentable es el reconocimiento de sus esfuerzos y logros. No debes olvidar felicitarlos, alentarlos y agradecerles. En el largo plazo puede significar mucho más, y puede mantener a los niños en el juego más tiempo que las recompensas y los premios.



Manejo de Canchas, Puntaje y Duración

La forma de estructurar un evento suele depender de la longitud de los partidos involucrados. Puedes utilizar la información siguiente para decidir:

- El formato de puntaje adecuado para los jugadores
- La duración probable del evento
- Cuál es el sistema de puntaje según el tiempo disponible

Principios Generales

- La duración de los partidos aumenta a medida que los jugadores crecen y juegan mejor
- Es mejor jugar muchos partidos cortos que pocos patidos largos
- Los eventos de equipo son mejores para los jugadores que se inician; introducir los eventos individuales gradualmente

Información que se debe Considerar

- Edad, etapa y habilidad
- Tiempo – cuánto tiempo en la cancha
- Canchas – cuántas canchas, o quizás media cancha para individuales de media cancha
- Jugadores - cuántos
- Formato - equipo, round robin, etc

Formatos de Puntaje

Los siguientes formatos de puntaje pueden utilizarse en los eventos para proporcionar la longitud apropiada para los partidos de los jugadores jóvenes:

- Partidos por tiempo (ver descripción en la próxima página)
- Partidos por puntos limitados (ver descripción en la próxima página)
- Muerte súbita a 7 o 10 puntos
- Muerte súbita al mejor de 3 a 7 o 10 puntos
- Sets cortos de 4 juegos
- Mejor de 3 sets cortos (muerte súbita en el 3er set)
- 1 set de 6 juegos

Tiempo para los Partidos

<table>
<tr><th>Etapa y Edad</th><th>Puntaje</th><th>Duración Promedio del Partido</th><th>Duración Recomendada del Evento</th></tr>
<tr><td>Rojo 5 - 6</td><td>Muerte súbita a 7 (1 punto de diferencia)</td><td>7 min</td><td>1 - 2 Hrs</td></tr>
<tr><td>Rojo 7 - 8</td><td>Partido con muerte súbita a 10 (2 o 1 punto de diferencia)</td><td>10 min</td><td>2 - 3 Hrs</td></tr>
<tr><td>Naranja 8 - 10</td><td>Muerte súbita a 7 (1 o 2 puntos de diferencia)</td><td>10 min</td><td rowspan="4">2 - 4 Hrs</td></tr>
<tr><td>Naranja 8 - 10</td><td>Partido con muerte súbita a 10 (1 o 2 puntos de diferencia)</td><td>13 min</td></tr>
<tr><td>Naranja 8 - 10</td><td>2 muertes súbitas (puede terminar igualado)</td><td>18 min</td></tr>
<tr><td>Naranja 8 - 10</td><td>Muerte súbita al mejor de 3</td><td>25 min</td></tr>
</table>



Verde 9 – 10	Muerte súbita a 7	10 min	3 - 5 Hrs
Verde 9 – 10	Partido con muerte súbita a 10	13 min	
Verde 9 – 10	2 muertes súbitas (puede terminar igualado)	18 min	
Verde 9 – 10	Muerte súbita al mejor de 3	25 min	3 Hrs – 2 días
Verde 9 – 10	Un 'set corto' a 4 con muerte súbita al llegar a 4-4	20 min	
Verde 9 - 10	Muerte súbita en 4 4	50 min	

¿Cuánto durará tu evento?

En algunos eventos habrá partidos por tiempo, decidir el tiempo de los eventos será fácil. Con otros formatos, se pude calcular cuánto durará el evento con el siguiente cálculo simple:

(A) Cantidad de partidos divididos por (B) Número de canchas x (C) Tiempo por partido
+
(D) Tiempo proyectado para cambios de lado en partidos y presentaciones
=
Tiempo Total del Evento

Por ejemplo, (A) 24 partidos divididos en (B) 6 canchas x (C) 10 minutos + (D) 20 minutos = 1h20m

¿Cómo se sabe …

(A) la cantidad de Partidos?
Para saber la cantidad de partidos que tienes, mira tu formato. Si se trata de un round robin, cada cuadro de 4 jugadores tiene 6 partidos, el cuadro de 5 tiene 10 partidos, el cuadro de 6 tiene 15 partidos etc.

(B) la cantidad de Canchas?
Determinar de cuántas dispone el centro/club, si el evento es demasiado largo se puede agregar canchas, si es corto, se ahorrará dinero reduciendo la cantidad de canchas.

(C) el tiempo por Partido?
Ver la tabla en la página anterior. Se puede utilizar un formato de puntaje más corto si el evento es demasiado largo.

(D) el tiempo para Cambios de lado y Presentaciones?
Calcular entre 10-15 minutos para preparación y presentaciones, y alrededor de 10-20 minutos para cambios de lado, dependiendo de la cantidad de partidos y canchas disponibles para el evento.

Partidos por Tiempo



Jugar partidos por 'tiempo' cuando el tiempo exacto sea muy importante. Cada partido termina después de un tiempo especificado (3 min, 10 min, 20 min, etc). Calcular al menos 2 minutos para cambios entre partidos.

Partidos por Puntos Limitados

Para que cada jugador juegue igual cantidad de juegos, se puede establecer una cantidad de puntos. Por ejemplo, cada partido se juega a 9 puntos, entonces el puntaje será e 8-1, 6-3, etc., o cada partido a 8 puntos, y el puntaje podrá ser 5-3, 4-4, etc. Cuando un partido se juega a 'número de juegos par' con "puntos limitados", el



partido puede teminar igualado, o podrán jugar un punto más.

Ver en la sección 'Caja de herramientas' al final del manual, las listas de verificación para ayudar a organizar las competiciones

Competición - El Rol de los Entrenadores y los Padres

Para que la competición de los jugadores jóvenes funcione bien, todos los entrenadores, padres y voluntarios, incluyendo los organizadores, deben comprender y acordar proporcionar un entorno competitivo saludable.

Los entrenadores

El entrenador juega un rol clave a la hora de ayudar a los padres para que consideren la competición de manera racional y realista. Esto se hace a través de una comunicación efectiva y continua.

Los entrenadores pueden:

- Incluir competiciones informales en las sesiones de entrenamiento. Pueden ser simples competiciones durante toda la clase o puntos y partidos al final de la misma
- Crear un calendario de competiciones para el club
- Mantener a los padres informados sobre los progresos y aptitudes del niño para las competiciones
- Indicar a los padres las competiciones más apropiadas para sus niños
- Ayudar para que los padres vean la competición de manera racional y realista por medio de la comunicación efectiva
- Focalizarse en cómo jugó el niño su partido en lugar del resultado. Es mejor preguntar, "¿cómo jugaste?" en lugar de "¿ganaste?
- Ayudar para que los padres comprendan su rol y cómo ayudar
- Reclutar voluntarios entre los padres de los jugadores para que sean futuros organizadores de la competición

Padres

El rol paterno es más importante en Tennis 10s que en ninguna otra etapa pues los niños de esta edad son muy sensibles la conducta de sus padres. Los padres deben apoyar a los jugadores en las competiciones pero deben:

- Comprender que competir es una parte importante del desarrollo del jugador y sus niños deben competir además de tomar lecciones
- Comprender que aprender a competir es un proceso gradual
- Focalizarse en cómo se está desarrollando el niño y no en los resultados
- Alabar y alentar a otros niños tanto como al propio
- No entrar a la cancha durante la competición, salvo que estén ayudando en el evento. Recordar también que los padres quieren participar y deben alentarse para que ayuden. (se les puede pedir que se ocupen del puntaje durante las primeras etapas de Tennis 10s, siempre y cuando sus propios niños no estén participando).
- Aprender las reglas, las líneas de la cancha y los métodos de puntaje para poder ayudar para que los niños los comprendan
- Comprender cómo comportarse en un evento, convendría escribir una guía para padres
- Solamente deben participar si lo solicita el entrenador u organizador de la competición



A medida que los niños progresan por las etapas de Tennis 10s, los padres pueden involucrarse más o menos, a medida que el niño se independiza. Pero, es importante que los organizadores mantengan informados a los padres sobre el progreso de sus niños.

Código de Conducta del Jugador y del Padre

A continuación se mencionan ejemplos de 'Códigos de Conducta' que pueden utilizarse con jugadores y padres…

Código de Conducta Junior

Nuestro objetivo es siempre proporcionar un entorno profesional, seguro y divertido para todos los competidores y sus invitados. El comportamiento requerido para los eventos es el siguiente:

Durante los Partidos

- Tratar a los adversarios con respeto
- Anunciar el puntaje después de cada punto
- Aceptar el puntaje y fallos de líneas anunciados por el árbitro o quien lleva el puntaje
- Tratar la cancha, los materiales e instalaciones con respeto
- Durante los partidos permanecer en la cancha salvo cuando el organizador autoriza una pausa para ir al baño
- Aceptar las reglas de las instalaciones sobre los líquidos aceptados en la cancha
- Llamar al organizador cuando no hay acuerdo sobre el puntaje u otra disputa sobre la cual no hay consenso
- Informar los resultados al organizador al final del partido

Entre Partidos

- Mantenerse cerca de la cancha para jugar cuando sea necesario
- Tratar las instalaciones con respeto en todo momento
- Ubicar los bolsos y materiales en el área apropiada
- Respetar a los otros jugadores, padres y organizadores

Código de Conducta para Padres

Queremos que su niño disfrute del evento. Demasiada presión o expectativas pueden hacer de la competición una experiencia desagradable.

Los padres deben, por lo tanto:

- Comentar el rendimiento de los niños de manera positiva
- Evitar interferir con los fallos sobre el puntaje o líneas (salvo que esté llevando los puntajes de otros partidos)
- Mostrar respeto por el adversario del niño, los padres y el organizador / árbitro de la competición
- Evitar opinar, salvo para dar ánimo, durante los partidos
- Evitar aconsejar al niño durante los partidos
- Permanecer fuera de la cancha en todo momento



Queremos crear un entorno en el cual los niños disfruten de la competición y vean sus esfuerzos recompensados. El propósito de estos eventos es crear una plataforma para introducir la competición en un nivel acorde con su edad y comprensión. De este modo esperamos que más niños sientan la confianza para progresar hacia eventos fuera del club y continuen compitiendo con alegría el resto de sus vidas.

No queremos decirlo pero...

Si no puedes cumplir con los requerimientos de este código, el organizador / árbitro te lo advertirá, si persistes en el comportamiento inadecuado, tu niño podrá quedar excluído de futuros eventos.



Capítulo 5 - Formatos

Formatos

- Equipos de conos
- Equipos de Tag tenis (equipos individuales jugados en pares)
- Copa Davis
- Round Robin
- Round Robin por equipos
- Doble eliminación

Para acceder a más formatos y videos gratuitos, visitar tennisplayandstay.com/competition



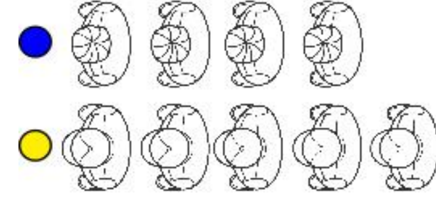
Equipos de Conos

Formato	**Sistema de Puntaje**
Saque básico, Pelotear y Jugar puntos: Competición por Equipo Rojo y Naranja	1 Muerte súbita o más corto (puede ser solamente 5 puntos para rotar más y jugar más partidos)
Duración 30 – 180 min	**# Jugadores** 8 - 25

Preparación y Equipamiento/ materiales

Un cesto con pelotas
2 conos más una bolsa de broches de ropa para el puntaje
Área para los Jugadores que esperan

Descripción



Dividir a los jugadores en dos equipos (no es necesario que sean números pares ni el mismo número por equipo). Poner dos conos de colores diferentes en un lado de la cancha, y que cada equipo se ponga en línea detrás de uno. Los jugadores deben permanecer en estos equipos. Cada jugador de adelante de la línea va a la cancha a jugar contra el jugador delantero de la otra línea, luego los otros jugadores continúan. Después de cada partido, los jugadores vuelven y se ubican detrás de la línea. Alternativamente, se puede crear el mismo sistema de alineado usando el orden de la planilla de juego adjunta.

El jugador que gana coloca un cono sobre el cono detrás del cual están alineados.

Ganador = el equipo que tiene más conos después de cierto tiempo

Consejos para el Organizador

- Si la cantidad de equipos es impar (es decir, 5 en uno y 6 en el otro), la rotación de jugadores ocurrirá naturalmente, pero si la cantidad de jugadores en cada equipo es la misma, el entrenador podrá alterar el orden para que los jugadores no tengan siempre el mismo adversario.
- Después de transcurrido el tiempo asignado para el juego, los partidos que no hayan finalizado, no contarán para el puntaje. Informar sobre ello a los jugadores desde el comienzo.

Variaciones

- Hacer el sistema de puntaje más largo o más corto.
- Usar un tablero visual diferente para el puntaje– pelotas en un aro,
- Los partidos pueden ser por tiempo y el jugador que está adelante al terminar el tiempo es el ganador. Si hay empate, ambos jugadores pueden ganar un cono cada uno.



Equipo de Conos
Hoja con el Orden de Juego

#	Equipo Uno	Equipo Dos

Para usar esta planilla de orden de juego simplemente enlistar los jugadores en orden y agregarlos a la lista de su equipo cada vez que terminan un partido.



Equipos individuales jugados en pares

Formato	**Sistema de Puntaje**
Saque básico, Pelotear y jugar Puntos Competición por Equipos Rojo, Naranja y Verde	Muerte súbita al mejor de 3
Duración 120 min aprox.	**# de Jugadores** 8 – 10

Preparación y Equipamiento
Canchas y pelotas pertinentes para la edad. Preparación mínima.

Descripción

Este es un torneo de individuales pero jugado por pares. Los jugadores se turnan con su compañero cada 2 puntos. Los partidos se juegan como round robin y el organizador asigna las canchas según la cantidad de canchas disponibles.

El jugador 1 y 2 comienzan jugando con los jugadores 3 y 4 según la Planilla de Puntaje. El jugador 1 juega dos puntos individuales contra el jugador 3, cada jugador saca para jugar un punto. Después los jugadores cambian con su compañero. El puntaje continúa desde este punto durante los 2 puntos siguientes con el jugador 2 jugando contra el jugador 4. Esta rotación continúa hasta completar la muerte súbita. Al final de la muerte súbita, el jugador 1 comienza la próxima muerte súbita jugando puntos contra el jugador 4 y viceversa.

Los jugadores llevan el puntaje con la ayuda del compañero que llevará los puntos en los que no esté involucrado.

Los pares ganan un punto por cada muerte súbita que ganan en cada partido y esto se registra en el cuadro de round robin.

Ganador = el par que gana más muertes súbitas. En caso de empate, el partido entre los equipos es determinará quien gana.

Consejos para el Organizador

- Los cuadros pueden tener cualquier cantidad de pares pero los formatos ideales tienen 4 o 5 pares por cuadro
- Tratar de equilibrar los pares de modo que el jugador más fuerte forme par con uno más débil
- Si se utiliza la muerte súbita, fijar una muerte repentina al llegar a 6 iguales

Variaciones

- Los jugadores pueden cambiar compañeros después de cada partido. El puntaje se registra por cada jugador individual después de cada partido y se suman los totales al final. Esto complica el formato y significa que el formato round robin no es necesario.
- Este evento se puede organizar sobre cualquier cantidad de deportes por equipo o por parejas y los jugadores pueden adoptar un nombre para ellos, para su equipo o sus pares.



Equipos individuales jugados en pares

Planilla de Puntaje

Par	1 y 2	3 y 4	5 y 6	7 y 8	9 y 10	Puntaje Total
1 y 2						
3 y 4						
5 y 6						
7 y 8						
9 y 10						

	Ronda 1		Ronda 2		Ronda 3		Ronda 4		Ronda 5	
	1 y 2	5 y 6	9 y 10	3 y 4	7 y 8	3 y 4	5 y 6	9 y 10	3 y 4	9 y 10
	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	3 y 4	7 y 8	1 y 2	5 y 6	1 y 2	9 y 10	1 y 2	7 y 8	7 y 8	5 y 6

Jugador #	Nombre
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



Copa Davis / Fed Cup

Formato Formato por Equipos Saque básico, Pelotear y jugar Puntos Naranja y Verde	**Sistema de Puntaje** Muerte súbita al mejor de 3 o 1 set corto a 4
Duración 1 cancha : 120 min 2 canchas: 60 min	**# Jugadores** 2 o 3 por equipo

Preparación y Equipamiento

Canchas y pelotas pertinentes para la edad. Preparación mínima.

Descripción

Cada equipo elige ser un país y diseña o utiliza una bandera.

Los equipos de 2 compiten entre ellos, cada jugador juega 2 partidos individuales y un partido de dobles. El jugador 1 de los 2 equipos juegan entre sí y el jugador 2 de los 2 equipos juegan entre sí. Luego los jugadores juegan contra el miembro del equipo contrario contra quien no han jugado aún. (jugador 1 v jugador 2). Después de estos 4 partidos individuales, los equipos juegan dobles con los jugadores 1 y 2 del equipo A contra los jugadores 1 y 2 del equipo B.

El formato de puntaje es flexible y se puede cambiar de acuerdo al tiempo asignado.



Ganador = el equipo que ha ganado más partidos

Consejos para el Organizador

- Incentivar a jugadores y padres para que se queden a alentar a sus compañeros de equipo
- Permitir que los jugadores tengan tiempo entre partidos pero no demasiado. Si se usa una sola cancha, los jugadores tendrán un período de descanso.
- Los jugadores en Rojo pueden tener problema con el Dobles de este formato, por eso lo sugerimos solamente para Naranja y Verde.
- Asegurar que los jugadores hayan jugado o practicado dobles al prepararse para el evento, para evitar confusiones ese día.

Variaciones

- Cambiar el orden de los partidos.
- Usar como formato de liga continuo.
- Organizar para que coincida con un partido real de Copa Davis.
- Tener 3 jugadores por equipo en vez de 2.



Copa Davis / Fed Cup Planilla de puntaje					
	Equipo Uno	**Equipo Dos**	**Equipo**	**Puntaje**	
	Nombre del jugador	Nombre del jugador	Equipo		
P1 Equipo Uno P1 Equipo dos					
P2 Equipo Uno P2 Equipo dos					
Dobles					
P1 Equipo Uno P2 Equipo dos					
P2 Equipo Uno P1 Equipo dos					
Total					

Equipo País	Partidos	Equipo País
	:	

Nominación del Jugador Para ser Completado Antes del Evento			
Cantidad de Jugadores	País Uno	Cantidad de Jugadores	País dos
Uno		Uno	
Dos		Dos	



Torneo Round Robin

Formato Competición de Individuales Rojo, Naranja y Verde	**Puntaje Sistema** 1 muerte súbita a 7 o 1 set corto a 4 o más
Duración 1 grupo de 4 en 1 cancha : 60 – 120 min	**# Jugadores** Cualquier número

Preparación y Equipamiento

Canchas y pelotas pertinentes para la edad. Preparación mínima

Descripción

Cada jugador en un grupo de round robin juega contra todos los jugadores de ese grupo. Ubicar los nombres de los jugadores en los cuadros en la planilla de puntaje Round Robin y seguir el orden de juego de cada cuadro.

El ganador del grupo se decide sumando los triunfos. En caso de empate, se calcula según la cantidad de sets ganados/cantidad de puntos ganados en la muerte súbita. Si el resultado sigue igualado, se usará el resultado del partido entre ellos para deteminar el ganador.

Los grupos de Round Robin pueden tener cualquier tamaño pero es más práctico dividir un grupo grande en 2 pequeños si hay problema de tiempo.
La Tabla de la derecha indica la cantidad de partidos que requiere cada cuadro de round robin.

Tamaño del Grupo	# de Partidos
3	3
4	6
5	10
6	15
7	21

Consejos para el Organizador

- Se puede hacer un sorteo para determinar los jugadores de cada cuadro.
- O, se puede “preclasificar” jugadores y distribuirlos por nivel de forma pareja.
- Si hay más de un cuadro en el evento, al finalizar los cuadros de round robin, los jugadores podrán clasificar para una semi final o final, o ser puestos en otro cuadro en base a su rendimiento
- Se puede utilizar un formato de puntaje para los juegos sin ventaja o un punto de muerte repentina al llegar a 6 iguales en una muerte súbita para que todos los partidos terminen en horario.

Variaciones

- Pude jugarse como formato de dobles. Asignar un tiempo extra para los partidos de dobles sobre los individuales.
- Los jugadores pueden estar en un cuadro solamente con jugadores de su nivel, para que los distintos niveles de jugadores compitan en el mismo evento, pero en diferentes divisiones.
- Pude usarse como formato de liga continuo durante el tiempo dedicado en las lecciones.



Round Robin

Planilla de puntaje

GRUPO	A	B	C	D	E	Partidos ganados	Puntos ganados	Posición
A								
B								
C								
D								
E								

GRUPO	A	B	C	D	E	Partidos ganados	Puntos ganados	Posición
A								
B								
C								
D								
E								

ORDEN DE JUEGO

AvB	**CvD**	**AvE**	**BvC**	**DvE**	**AvC**	**BvD**	**EvC**	**AvD**	**BvE**



Equipo Round Robin

Formato Equipo de Individuales Rojo, Naranja y Verde	**Sistema de Puntaje** 1 muerte súbita / 1 set corto/ 1 set completo
Duración 1 hora – Todo el día	**# Jugadores** 9 - 20

Preparación y Equipamiento
Pelotas apropiadas para la edad.

Descripción

Este evento requiere una cantidad de jugadores divisible por tres o cuatro; este ejemplo se usa para 12 jugadores (cuatro equipos de tres) pero puede adaptarse para otras cantidades. Los jugadores se ubican en equipos y se clasifican por nivel de juego. Cada equipo debe tener jugadores número uno, dos y tres.

En cada cuadro de round robin, se colocan todos los jugadores con igual clasificación, es decir, hay un cuadro con todos los número 1, un segundo cuadro con los jugadores 2, etc. Juegan todos contra todos los jugadores de su cuadro y se anotan los puntajes en la planilla de puntaje (adjunta). Se asigna una cancha por cuadro, los partidos y orden de juego quedan primero, por ejemplo, se necesitan 4 canchas.

Los partidos se juegan con formato corto, por ejemplo, muerte súbita, o de mayor duración (es decir, un set), dependiendo de la longitud de todo el evento.

Al completar todos los partidos de round robin, los jugadores reciben un punto por cada partido ganado.

Ganador = el equipo con más partidos ganados en todos los cuadros.

Consejos para el Organizador

- También se puede entregar un premio al Jugador Más Valioso.
- Tratar de asegurar que el nivel de jugadores sea lo más equilibrado posible.
- Incentivar a los jugadores para que alienten a sus compañeros de equipo mientras esperan su turno para jugar
- Si se juega de manera recurrente, tratar de mezclar los jugadores para que no sean siempre los mismos en los mismos cuadros.

Variaciones

- Registrar cada juego o punto en vez de registrar triunfos o derrotas
- Jugar como formato de dobles.
- Hacer equipos de niños y niñas en los cuadros.
- Usar formato de puntaje por tiempo (10 – 20 minutos por partido, puntaje con muerte súbita).



Equipo Round Robin

Planilla de puntaje

Jugador 1	Equipo A	Equipo B	Equipo C	Equipo D
Equipo A				
Equipo B				
Equipo C				
Equipo D				
Total				

Jugador 2	Equipo A	Equipo B	Equipo C	Equipo D
Equipo A				
Equipo B				
Equipo C				
Equipo D				
Total				

Jugador 3	Equipo A	Equipo B	Equipo C	Equipo D
Equipo A				
Equipo B				
Equipo C				
Equipo D				
Total				

Totales	Equipo A	Equipo B	Equipo C	Equipo D



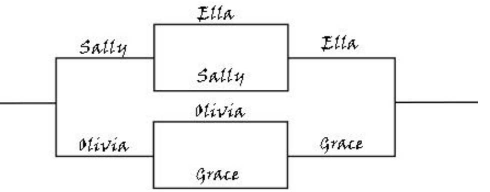
Doble eliminación (Compass Knockout)

Formato	**Sistema de Puntaje**
Competición Tradicional: Individuales con otra vuelta Adecuado para Jugadores Naranja y Verde	Muerte súbita al Mejor de 3 a 7 1 set corto a 4 o un formato de partido más largo
Duración 8 jugadores, 4 canchas: 60 – 90 min 16 jugadores, 4 cancha s: 120 min	**# Jugadores** 8 / 16

Preparación y Equipamiento

Canchas y pelotas pertinentes para la edad. Preparación mínima

Descripción



Los jugadores se organizan en el centro de la planilla de sorteo de Doble Eliminación. El jugador que gana el primer partido progresa al Este del cuadro para competir contra otro ganador del primer partido. El jugador que pierde su primer partido retrocede hacia el Oeste para competir contra un jugador que también perdió su primer partido. Los jugadores que pierden su segundo partido en el Este van al Sur del cuadro/llave y se ubican en un cuadro separado. Los que pierden su segunda ronda en el Oeste van al Norte. Así, todos los jugadores juegan por lo menos tres partidos.

El cuadro adjunto está diseñado para 16 jugadores pero se puede usar para 8 jugadores utilizando solamente la mitad del cuadro

Consejos para el Organizador

- Para que este formato funcione debe haber 8 o 16 jugadores para que todos jueguen un mínimo de 3 partidos.
- Prestar igual atención al Este, Oeste, Norte y Sur y no tentarse con solamente la Sección Este.
- Asegurarse de que no falten jugadores en el cuadro pues no podrá funcionar.
- Es posible preclasificar jugadores (con 4 jugadores preclasificados, ubicar el #1 en la parte superior de la llave, el # 2 en la parte inferior, # 3 en la parte superior de la mitad inferior y el # 4 en la parte inferior de la mitad superior de la llave).

Variaciones

- Jugar en formato dobles.
- Utilizar formato por tiempo para asegurar que los partidos terminen a la misma hora, para que los jugadores no esperen durante períodos largos.
- Agregar una ronda Sur Oeste, Sur Este, Norte Oeste, y Norte Este para los perdedores de la tercera ronda, si el tiempo lo permite.



Llave/cuadro para la Doble eliminación

West

East

North

South

OESTE

ESTE

NORTE

SUR



Capítulo 6

Progreso de los Jugadores – a través de Rojo, Naranja y Verde

- Proceso para la progresión de los jugadores
- Temas con respecto al Progreso de los Jugadores
- Exigencias del juego - Tenis Rojo
- Exigencias del juego - Tenis Naranja
- Exigencias del juego - Tenis Verde

Esta sección muestra cómo hacer progresar jugadores considerando sus entornos de entrenamiento y competitivos. Incluye información para comprender las exigencies de las canchas Rojas, Naranja y Verdes, apoyando las decisiones del entrenador sobre cuándo hacer progresar jugadores y cómo prepararlos de manera efectiva para las exigencias de la competición en cada nivel.



Tennis 10s – Proceso para el Progreso de los Jugadores

Las recomendaciones de la ITF para el progreso de los jugadores constan de tres partes:

1. Reglas de Tenis (regla sobre el uso de pelotas más lentas para la competición de los menores de 10 años)
2. Pautas para los Grupos de Edades (Recomendaciones para las Asociaciones Nacionales)
3. Competencias para la progresión (las competencias del jugador para los entrenadores y los padres)

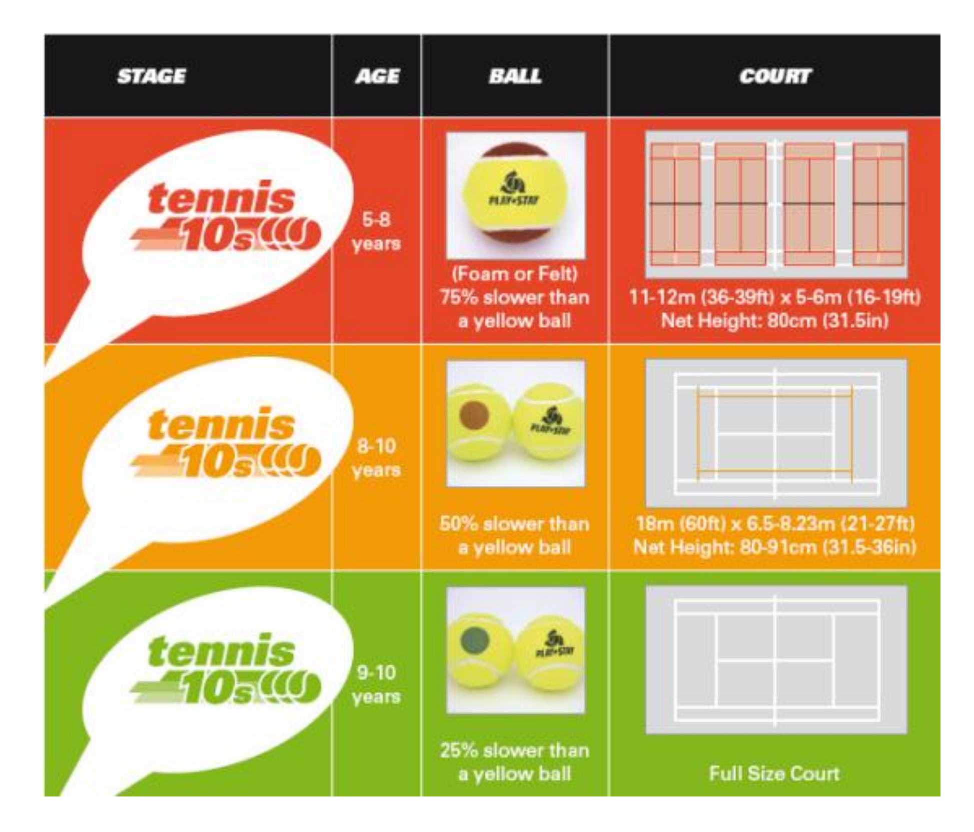
1. Reglas de Tenis

A partir de 2012, las Reglas de Tenis prohibirán el uso de la pelota amarilla estándar para la competición o partidos de los menores de 10 años de edad. En su lugar, se deberá usar la pelota más lenta Roja (Etapa 3), Naranja (Etapa 2), o Verde (Etapa 1). A partir de 2012, el uso de la pelota amarilla en competición para estos grupos, se estará violando las Reglas de Tenis.

2. Pautas para los Grupos de Edades

Según esta regla, a través de Tennis 10s, la ITF da las pautas para las Federaciones Nacionales con respecto a las edades de los niños para cada etapa. Recomendamos que las Federaciones introduzcan una reglamentación sobre estas edades y etapas, adaptándolas si fuere necesario, a su entorno y situación (tamaño, economía, población etc.) en cada país. .





Las pautas de la ITF consideran las edades de 8, 9, 10 años, para reflejar las distintas experiencias, habilidades, y tamaños de los jugadores de estas edades. Para determinar en que etapa deben jugar los jugadores, los entrenadores y las federaciones pueden usar las competencias básicas que se describen a continuación.

3. Habilidades para la Progresión

Estas habilidades pueden utilizarse para decidir en que etapa debe competir el jugador, especialmente a los 8, 9, y 10 años, que pueden jugar en más de una etapa. Independientemente de estas competencias, los jugadores deben permanecer en la/s etapa/s recomendada/s para su edad; solamente en casos extremos progresarán a la etapa siguiente antes de la edad recomendada.

HABILIDADES			
NOMBRE DEL JUGADOR :		**PROGRESO?**	SI / NO
Notas: - Las habilidades son para todas las etapas y se pueden usar para mover jugadores de Rojo a Naranja, Naranja a Verde, y Verde a Amarillo - Las competencias son evaluadas en la etapa actual del jugador (es decir, un jugador que pasa de Rojo a Naranja es evaluado en Rojo)			

Cuando lo permiten el juego y la situación, el jugador puede ...?

SAQUE y DEVOLUCIÓN			
✓/x	**Objetivo Táctico**	**✓/x**	**Puntos Técnicos**
	Sacar **consistentemente** al cuadro de saque correspondiente		Utilizar una acción simple de lanzamiento sobre la cabeza para el saque
	Sacar con **variedad** a la izquierda o derecha del cuadro de saque (Naranja y Verde)		Colocar la pelota alta con control en buena posición. Al contacto, el brazo que golpea está casi totalmente extendido
	Devolver **consistentemente** el segundo saque moviendo al adversario		Moverse hacia la pelota para devolver y con un movimiento de preparación adecuado (simple y compacto)



PELOTEO (AMBOS DESDE EL FONDO)			
✓/×	**Objetivo Táctico**	✓/×	**Puntos Técnicos**
	Pelotear con **regularidad**		Usar el 'split step' entre tiros cuando hay tiempo
	Crear espacio en la cancha dirigiendo y redirigiendo la pelota para mover al adversario		Evaluar la profundidad, velocidad, efecto, altura y dirección de la pelota, y reaccionar para moverse hacia la pelota, luego equilibrarse, pegar y recuperarse
	Mantenter una buena posición en la cancha para que el jugador pueda atacar, pelotear o defenderse de manera efectiva		Usar diferentes patrones de juego de pies para ir a, salir de o pegar alrededor de la pelota (correr, dar pasos laterales y cruzados)
	Usar sus fortalezas para armar o terminar el punto		Pegar golpes de derecha y revés con adecuada velocidad de la cabeza de la raqueta y control de la cara de la raqueta, idealmente liftada en Naranja y Verde
	Jugar a la debilidad del adversario para mantenerse, para armar o terminar el punto		Contactar la pelota ligeramente delante y al costado del cuerpo, entre la cintura y el hombro para los golpes de fondo.

JUEGO DE RED			
✓/×	**Objetivo Táctico**	✓/×	**Puntos Técnicos**
	Adoptar una buena posición en la cancha y volear la pelota **consistentemente** dentro de la cancha		Moverse hacia la pelota y hacer contacto de manera efectiva con un ángulo controlado de cara de la raqueta y un buen punto de contacto
	Dirigir la pelota a un lado lejos del adversario o profunda para construir, terminar o permanecer en el punto (Naranja y Verde)		Usar el "split step" al subir y cubrir la red excepto contra un buen " passing shot" o globo
	Subir a la red en el momento conveniente con un tiro que coloque presión al adversario		Ejecutar un buen globo o "passing shot" con la cara de la raqueta y el ritmo de tiro controlados
	Intentar pasar o hacer golobo contra el jugador de la red		

El jugador…?

✓/×	**DISFRUTE**	✓/×	**PUNTAJE**
	Competir con **confianza**, y **entusiasmo** en el nivel actual y lograr éxito en la competición		Comprender el **sistema de puntaje** y llevar el puntaje durate los partidos
	Querer progresar al próximo nivel		Tomar decisiones necesarias para el juego con respecto a las reglas (declarar dentro, fuera, etc)
Los jugadores deben cumplir con estas competencias en la etapa correspondiente, antes de progresar a la siguiente			

Notas sobre las 'Competencias'

Los entrenadores deben considerar al jugador individual al tomar la decisión de hacerlo progresar o no. Otros factores que pueden afectar esta decisión son:

- El estilo de juego
- Progresar junto con los amigos o compañeros de juego
- Adaptar a los jugadores del programa para competir y entrenar
- Un equilibrio técnico para asegurar el progreso y el éxito a largo plazo

Finalmente, cuando un jugador progresa de una etapa (ej. Roja), a otra etapa (ej. Naranja), debe jugar en las dos etapas superpuestas (ej. Rojo y Naranja) algunas semanas para mantener la diversión y un mayor nivel de éxito.



Aspectos del Progreso de los Jugadores

A continuación se mencionan algunos puntos importantes para el progreso de los jugadores.

¿Quiere el jugador progresar?

Antes de contemplar los factores que determinan si el niño progresará al siguiente nivel, debes considerar cuáles son sus aspiraciones.

- Un niño que desea que el tenis forme parte de su futuro deberá desarrollar más destrezas en cada etapa para lograrlo. Esto puede significar permanecer mayor tiempo en una etapa en particular.
- Un niño que quiere hacer del tenis una actividad recreativa, probablemente verá la progresión de una etapa a la siguiente como un logro, pero porque pasará menor tiempo en la cancha probablemente deseará avanzar sin tantas competencias como el jugador que aspira lograr un nivel excepcional.
- Un niño que sólo quiere jugar tenis recreativamente también prefiere permanecer en una etapa más tiempo para estar con sus amigos y su entrenador.
- Un niño que pasa más horas en la cancha cada semana tendrá mayor posibilidad de lograr los criterios más rápidamente pero puede necesitar desarrollar otras destrezas superiores, o estar físicamente más desarrollado, por lo tanto quizás no avance a la otra etapa más rápidamente.

Considera siempre lo que desea el jugador y las necesidades de su tenis antes de decidir si va a progresar, o permanecer en la etapa actual.

¿Qué ocurre con los jugadores que comienzan tarde a jugar al tenis?

Los jugadores menores de 10 años, que no comienzan a jugar tenis hasta la edad de 8, 9, o 10 años, pueden inicialmente entrenar en la etapa anterior a la recomendada para ese grupo de edades. Por ejemplo, a los 9 años de edad, al comenzar a jugar, podría empezar en Rojo, e inicialmente jugar una competición informal en nivel Rojo antes de pasar a Naranja. Esta competición informal en el club es la que se recomienda para estos jugadores, para asegurar la diversión y el juego de partido adecuado.

¿Qué significa “Estar listo”?

Habiendo logrado las competencias para pasar a la etapa siguiente, los jugadores ahora necesitarán adaptarse a los nuevos requerimientos, que les serán enseñados. Estar listo no significa que el jugador podrá realizar las tareas con facilidad en el próximo nivel, por los tanto los jugadores deben ser apoyados durante esta transición. Esto es particularmente cierto para la competición, un jugador que es competente y confiado en nivel Rojo, necesitará cierto tiempo para alcanzar el mismo nivel en etapa Naranja.

Es por lo tanto vital que el niño reciba oportunidades adecuadas de competición para desarrollar la misma confianza que tenía en las etapas anteriores; y esto puede llevar cierto tiempo.

Consideraciones para el progreso de los jugadores

En la competición, el uso de pelotas diferentes es importante para la suave progresión de una etapa a la siguiente. Se considera buena práctica:



- Duplicar en la competición. Por ejemplo, cuando recién los jugadores pasan a nivel Naranja pueden continuar jugando competiciones en nivel Rojo para mantener y construir la confianza. Lo mismo aplica cuando los jugadores pasan de Naranja a Verde y de Verde a Amarillo
- Comenzar a jugar eventos de equipo e informales con la pelota siguiente para desarrollar confianza, antes de salir del club a jugar eventos más formales
- Los jugadores debern pasar por un período de transición (de seis a diez semanas, y a veces más) cuando pasan a la etapa siguiente en la cual usarán la pelota nueva y la anterior para las clases
- Cuando los jugadores han pasado a la próxima etapa, el entrenador puede usar la pelota y cancha anteriores para aprender una nueva destreza y dar más tiempo al jugador para aprender jugando con las pelotas más lentas.

Peligros del progreso excesivamente rápido de los jugadores

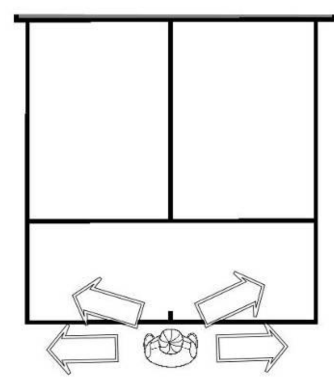
Pasar de la etapa de un color a la otra puede verse como señal de que existe un programa progresivo pero se debe tener cuidado al pasar al jugador de una cancha de un tamaño al próximo tamaño. Progresar demasiado rápidamente puede:

- Perjudicar los niveles de confianza
- Hacer que el jugador pierda la motivación por la competencia y el juego
- Inhibir el desarrollo técnico /de destrezas
- Inhibir el desarrollo táctico
- Reducir el disfrute del juego
- Causar períodos sin progreso o de progreso limitado
- Producir extremos en la técnica cuando los jugadores tratan de adaptarse al bote más alto, y a las pelotas más rápidas antes de estar listos físicamente



Exigencias del Juego - Tenis Rojo

Exigencias de la Cancha y de las Pelota



La Pelota roja es más grande y más lenta que las otras. Su bote es constante entre las rodillas y la costilla inferior en la mayoría de los tiros cuando los jugadores pelotean de una línea de fondo a la otra. La mayoría de las pelotas se golpean alrededor de esta área y es muy difícil que el jugador haga que la pelota bote mucho más alto para su adversario.
La cancha es relativamente angosta, por lo tanto, los jugadores necesitan desplazarse hacia el costado y hacia adelante pero el movimiento hacia atrás es un requerimiento limitado. Los jugadores pueden moverse, detenerse y equilibrarse preparando cada tiro. La mayoría de los puntos se juega desde el fondo de la cancha con golpes de fondo, aunque algunos jugadores progresarán subiendo a la red y voleando.

Destrezas Técnicas

El foco del entrenamiento en el nivel rojo, debe estar simplemente en la pronta reacción y el movimiento, buen equilibrio y rotación, y regularidad en los puntos de contacto.

El bote regular de la pelota roja y la cancha de menor tamaño signifcan que:

- La mayoría de las pelotas se pega entre el medio del pecho y las rodillas
- Se necesitan algunas destrezas para abrir la cara de la raqueta con las pelotas bajas
- Solamente el saque y las voleas se pegan sobre la altura del hombro
- La altura del punto de contacto del saque depende de la edad y capacidad
- La transición del swing de atrás hacia delante es suave para el golpe de derecha y revés
- La rotación de hombros apoya la producción del golpe

Creando una base simple para moverse, frenar, golpear y recuperar logrando un punto de contacto constante para la derecha y el revés, los jugadores tendrán una buena base para las exigencias dinámicas de la cancha siguiente.

Consciencia Táctica

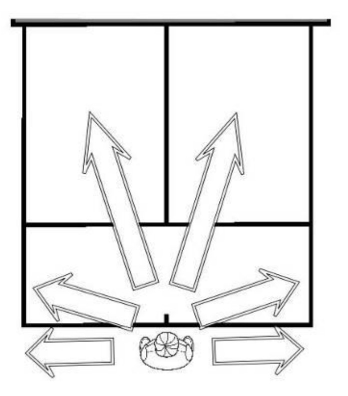
La intención táctica del jugador es limitada, más por su edad que por la cancha, y variará entre un jugador de 6 años de edad en nivel Rojo que se inicia y uno de 8 años de edad también en nivel Rojo que ya tiene experiencia; sin embargo, ninguno tendrá conscienica total de su adversario a menos que estén en un nivel avanzado. Esto significa que aunque puedan ubicar la pelota lejos del adversario, es improbable que comprendan cómo dificultarle el juego de otro modo pues su foco está puesto en ellos mismos y en la pelota, y quizás no vinculen los tiros entre sí de manera consciente.

Para desarrollar esta intención táctica limitada se debe basar la práctica en:
- dirigir la pelota paralela
- dirigir the pelota cruzada
- re-dirigir la pelota para ubicarla lejos del adversario



Exigencias del Juego - Tenis Naranja

Exigencias de la Cancha y la Pelota



A diferencia del nivel Rojo, la Cancha Naranja más grande significa que no habrá muchas oportunidades de pegar desde una posición estática ni muy equilibrada. Los jugadores de este nivel necesitarán contactar la pelota mientras están en movimiento y desde más posiciones que en nivel Rojo.

La Pelota naranja vuela más rápido y los jugadores pueden hacer el movimiento más rápido (swing) por lo tanto ahora:

- Tendrán menos tiempo para posicionarse y quizás deban pegar más pelotas desde una posición dinámica
- Deberán aprender a pegar desde cualquiera de los dos pies
- Necesitarán moverse mejor lateralmente pegando más tiros desde una posición semi abierta,
- Avanzarán más para alcanzar pelotas más cortas hacia la red
- Necesitarán poder coordinar bien desde las distintas posiciones.

La mayor longitud de la cancha y velocidad de la pelota significan:

- Un uso más dinámico del cuerpo sin demasiados cambios en la altura (los jugadores no tendrán que pegar con los pies en el aire)
- Las rotaciones pueden requerir separación de la parte inferior y superior del cuerpo (caderas y hombros en diferentes ángulos), pues no siempre hay tiempo para volver a la cancha.

Los jugadores de cancha Naranja contactarán las pelotas en posiciones más altas (máx. alrededor de la altura del hombro), y desde posiciones más bajas (pues las trayectorias son más planas en las canchas naranja más largas), y dada la dinámica del juego esto puede ocurrir cuando el jugador está corriendo.

Destrezas Técnicas

Para este nivel, las habilidades que se necesitan se basan en:

- Mover la pelota más rápido con mayor efecto para controlar esta pelota más rápida
- Usar empuñaduras que faciliten el efecto y permitan mayor velocidad con la cabeza de la raqueta
- Usar la cadena cinética (coordinando los segmentos del cuerpo)
- Mejorar el uso de la rotación de hombros desde una posición semi abierta
- Recepción de la pelota más rápida, pues el efecto y la velocidad hacen que los jugadores peguen más ángulos y muevan al adversario fuera de la cancha
- Hacer contacto más alto en el saque y desarrollar mayor ritmo y mejorar la coordinación para el lanzamiento.

Consciencia Táctica

Tácticamente los jugadores deben aprender a:

- Comprender mejor la geometría de la cancha
- Comprender cuándo atacar, y defender en el momento oportuno
- Usar el espacio cambiando la profundidad y el ángulo de sus tiros para abrir la cancha



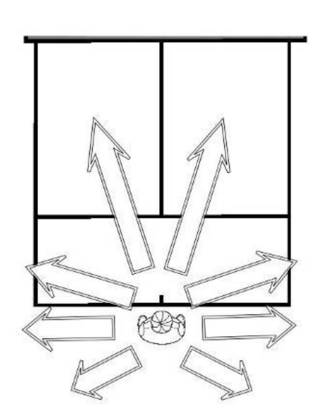
- Unir los tiros y formar patrones de juego, por ejemplo comprender que si pueden abrir al adversario, pueden dirigir el próximo tiro al espacio abierto.

Todo esto significa que el uso del tiempo es más importante que en la Cancha roja; tomando antes la pelota y pegando tiros en secuencia, los jugadores pueden disminuir el tiempo que tiene su adversario.

Exigencias del Juego - Tenis Verde

Pasar a la cancha normal proporciona un gran desafío para los jugadores pequeños. La cancha ahora tiene el "tamaño adulto", así es que representa un gran paso para los niños.

Exigencias de la cancha y la Pelota



Cada vez que un jugador pasa a la próxima cancha lo primero que sucede es que el jugador aprende a adaptarse a las exigencias de distancia y ritmo. Los jugadores que son técnicamente y tácticamente capaces de realizar una destreza retrocederán temporariamente pues deben tratar de recuperar esa destreza en un entorno más exigente.

Pero no se trata solamente del tamaño de la cancha, sino también de las características de la pelota:

- Los jugadores están acostumbrados a usar una pelota "más rápida" en la cancha Naranja
- Han aprendido a moverse bien en todas las direcciones

Ahora la pelota requiere algunas competencias rara vez usadas anteriormente. En esta cancha, la pelota es más dura y la energía que recibe la pelota (efecto, altura, ritmo) tiene mayor influencia cuando bota.

Destrezas Técnicas

El jugador ahora puede:

- Golpear la pelota con altura, efecto y ritmo y hacer que la pelota le bote al adversario alejándolo de la línea de fondo
- Pegar desde todas las posiciones de la cancha
- Usar la velocidad de la pelota entrante para crear ritmo
- Contactar la pelota más alto en algunos tiros, a veces, sobre la altura del hombro
- Pegar algunas pelotas desde el pie trasero cuando se lo presiona hacia atrás
- Ajustar la altura del cuerpo para mantener una posición de fuerza
- Tomar la pelota antes
- Mantener la aceleración de la cabeza de la raqueta de la cancha Naranja

Consciencia Táctica

Tácticamente, un jugador podrá probablemente:

- Integrar más información a su proceso de toma de decisiones
- Comprender la geometría de la cancha
- Saber crear espacio y tiempo
- Comprender las fortalezas y debilidades de su adversario
- Formular una estrategia para "ganar" dificultándo el juego al adversario



- Usar anticipación para determinar lo que hará el adversario
- Comenzar a vincular los tiros como parte de su plan

Por ejemplo: comprenderá que si pega una pelota cruzada con ritmo, altura, profundidad y efecto al revés, la respuesta probablemente será un tiro defensivo cruzado o uno débil que podrá atacar.



Capítulo 7

Entrenamiento para la Competición

- Por qué los niños juegan al tenis
- Mantener a los niños jugando
- Sesiones de entrenamiento que conducen a la competición



Por qué los Niños Juegan al Tenis



Comprometer, retener y desarrollar jugadores es esencial para el éxito de cualquier deporte. La competición es clave para ello. Al presentar la competición y el entrenamiento debemos tener en cuenta las razones por las cuales los niños juegan al tenis: para divertirse, para estar con amigos, competir, estar activos, comprometidos con el entrenador, y para hacer algo en lo que se destacan.

Los niños suelen mencionar la diversion que, puede tener diferentes significados para las disitintas personas. Diversión puede ser:

- Sentirse competente
- Estar físicamente activo
- Usar la imaginación
- Aprender algo
- Estar con amigos
- Estar con gente que los reconoce, interactúa con ellos y los valora
- Pertenecer
- Ver el progreso
- Sentirse recompensado, alabado y apreciado por los logros y esfuerzos

Los entrenadores no deben suponer que divertirse significa que los niños estén riendo o jugando juegos sin sentido. Ser un buen entrenador de niños significa poder motivar al niño para jugar y competir y, con el entrenamiento adecuado, ayudar a mejorar. Esta combinación los mantendrá comprometidos con el juego durante largo tiempo y desarrollará sus destrezas y una orientación hacia la competencia

Entonces, ¿qué debes hacer como entrenador para crear un entorno divertido y progresivo a la vez?

Estas son las claves para asegurar la retención del niño a largo plazo en un deporte:

- Competición - ¿los jugadores logran éxito y sienten confianza?
- Adecuado nivel de dificultad y aprendizaje - ¿están manejando sus destrezas o luchando?
- Progreso y dominio de una habilidad – ¿han progresado en estas destrezas durante un período de tiempo?
- Las relaciones entrenador / niño - ¿tienen una relación positiva con el entrenador?
- Amigos / vida social / pertenecer - ¿sus amigos juegan o se divierten también en la cancha de tenis?
- Aspiración y asociación - ¿tienen algunos jugadores favoritos o miran tenis por TV?
- Apoyo paterno y entorno – ¿los padres apoyan el tenis de los niños?



Mantener a los Niños Jugando

Muchos niños prueban gran cantidad de actividades en sus primeros años, lo difícil es mantenerlos en el juego y hacerlos progresar. Las claves son:

- Tener una oportunidad competitiva para que usen las destrezas que están aprendiendo
- Mostrarles el éxito rápidamente – enseñarles a sacar, pelotear y jugar puntos desde el inicio
- Comprometerlos con el juego real – no aprendiendo destrezas sin relación
- Consturir “rapport” rápidamente – las personas suelen no tomar lecciones con quienes les desagradan o no se preocupan por ellas
- Mostrarles el progreso – usar sistemas para mostras a los niños cómo mejoran
- Incentivar para que jueguen más – tomando 2 lecciones por semana en lugar de 1, jugando fuera de las clases, fijando tareas de ‘tenis’ para que peguen con sus amigos o contra una pared.

Epecialización versus Generalización

Los niños deben especializarse en el tenis alrededor de los 11-13 (niñas) o 12-14 (niños), es decir que los niños deben desarrollar una base atlética participando de una variedad de deportes durante la edad de Tennis 10s . El desafío es que:

- Los niños que se especializan temprano puedan producir mejores resultados a corto plazo
- Los niños que trabajan con un programa equilibrado desarrollen mejor las destrezas que les servirán a largo plazo, si bien pueden desalentarse por los resultados de los jugadores que se especializan demasiado temprano
- Los niños que participan en demasiadas actividades diferentes quizás no desarrollen la competencia en ninguna pues no dedican tiempo suficiente para aprender las habilidades de cada deporte

El balance es simple en teoría, pero difícil en la práctica. Se recomienda incentivar a los jugadores para que sigan jugando otros deportes para mejorar su base atlética pero también se recomienda explicar a los padres y jugadores que es importante practicar suficiente tenis para que el jugador se sienta competente y confiado.



Sesiones de Entrenamiento que Conducen a la Competición

Implementar un buen entorno es uno de los enfoques principales de tu programa Tennis 10s.

Contenidos del Programa

Un buen programa debe tener sesiones vinculadas. Los niños necesitan un propósito y un contexto para comprometerse realmente con el aprendizaje, la competición cumple con ese propósito. Entonces, tu programa debe constar de sesiones de entrenamiento, competiciones, actividades fuera de cancha, inspiración, juego y práctica.

Contenido de la Clase

El contenido de la clase debe incluir una combinación de destrezas que creen futura competencia y destrezas para la competición. Los jugadores están más motivados para aprender cuando comprenden cómo utilizar las destrezas cuando realmente están jugando el juego. Como parte de cada lección debes asegurar:

- Explicar cómo, por qué y cuándo se usa cada destreza en un partido
- Relacionar el contenido de la lección, en parte, con lo que se ha visto en un partido que jugaron
- Posicionar a los jugadores para ejercicios y prácticas reales de juego
- Progresar de las prácticas cooperativas a las competitivas
- Agregar el “tiro anterior” y el “tiro siguiente” a la práctica de cualquier jugada
- Siempre terminar jugando puntos, o un juego que se acerque lo más posible al juego de tenis

Metodología

Los jugadores deben aprender a jugar desarrollando las destrezas centrales, “Sacar, pelotear y jugar Puntos” y luego aprender las destrezas técnicas para mejorar su tenis. En el Capítulo 3 encontrarás principios fundamentales para preparar una actividad tenística para que los jugadores puedan jugar:

- Tener marcada un área de la cancha
- Hacer que los jugadores practiquen juntos (generalmente de a dos)
- Hacer mover a los jugadores (en lugar de tirarles directamente a ellos)

Esto es clave para que los niños adquieran las destrezas que necesitan para jugar, y lograr la independencia. Los entrenadores que dedican demasiado tiempo a alimentar pelotas del cesto pueden estar insinuando que el tenis sólo ocurre con la presencia del entrenador. Esos entrenadores quizás no darán a los niños las destrezas necesarias para moverse y ajustarse a cada pelota.

Desarrollar Confianza

La confianza suele ser una consecuencia de sentirse competente. Como estamos trabajando con niños pequeños, ellos pueden necesitar apoyo y estímulo. A diferencia de deportes como el golf o el atletismo, hay pocas maneras de ver el progreso de los jugadores, por lo cual ellos solamente miden los resultados. Usar objetivos simples es positivo para este proceso, luego rastrear el progreso en una tarjeta, como la Tarjeta de Medición de Tareas de la Sección Caja de Herramientas. Las prácticas pueden incrementar gradualmente el grado de exigencia competitiva. Usando una destreza medible esto podría presentarse como sigue:



Formato	Resultado	Proceso Competitivo
Solo Tarea	¿Cuántas repeticiones puedo hacer?	Mejorar mi mejor marca anterior
Tarea del compañero	¿Cuántas repeticiones podemos hacer?	Mejorar nuestra mejor marca anterior
Tarea del compañero	¿Podemos hacer más repeticiones que otros pares?	Competir usando una tarea
Competición del compañero	¿Podemos utilizar la destreza para derrotar adversarios?	Puntos competitivos contra otros
Competición solo	¿Puedo utilizar la destreza para derrotar adversarios?	Puntos competitivos contra otros

Por medio de este proceso el jugador aprende cómo el desarrollar una destreza o tarea sirve para el juego de partido, también es apoyado durante las distintas etapas por el compañero con quien está jugando.

Inspiración desde el Tenis Profesional

Hacer que los jugadores quieran ser como sus tenistas favoritos es también un modo de alentar a los jugadores hacia la competción, por lo cual se recomienda:

- Poner a ejercicios y prácticas los nombres de jugadores profesionales
- Poner información sobre los circuitos ATP y WTA en la cartelera
- Realizar torneos correlativos con los principales torneos (tener un Wimbledon o un Abierto de Estados Unidos)

Los entrenadores y el personal

La forma de comportarte tendrá un impacto enorme en el entorno que crees. Debes asegurar:

- ser positivo, alentador y dar ánimo
- actuar como modelo de rol y mostrar una buena ética de trabajo
- reconocer el esfuerzo y la mejora
- prestar mucha atención a los detalles y pedir que los jugadores entreguen lo mejor
- ser siempre profesional, dentro y fuera de la cancha
- mostrar amor y pasión por el juego mientras juegas, aún estando perdiendo

Extras

Hacer esa pequeña cosa extra suele marcar la gran diferencia entre un programa medio y uno excepcional, debes considerar:

- Informes y recompensas – tener un sistema de informes o recompensas para que los jugadores y los padres sepan cómo están progresando
- Equipo del club – los equipos aglutinan a los jugadores y les dan sentido de pertenencia
- Viajes y eventos – los viajes a los eventos y torneos profesionales pueden motivar a los jugadores jóvenes

Estudiar el clima creado en el club contribuye para el éxito de los programas para los jugadores jóvenes.



“Caja de herramientas”

1. Formulario de ingreso
2. Ingresos y gastos
3. Hoja de inscripción
4. Lista de verificación para la Competición
5. Lista de verificación con datos del jugador
6. Formulario de consentimiento para fotografía y filmación
7. Hoja de registro del Jugador
8. Tarjeta de medición de tareas



Formulario de inscripción / ingreso

Evento:			
Fecha:		Lugar:	
Organizador:			

Detalles de Contacto

Nombre:			
Fecha de nacimiento:		Niño / niña :	
Dirección:			
Correo:			
Teléfono particular:		Teléfono de emergencia:	
Padre /Tutor:			

Detalles Tenísticos

Club:		Entrenador:	
Nivel / Etapa:		Escuela:	

Detalles del Evento

Por favor ingresarme en la categoría siguiente:

Fecha	Categoría	Nivel	Pago	Tilde
Pago Total Adjunto – A pagar a :				

Autorización

Por favor firmar debajo indicando que aceptas las reglas y condiciones del evento

Jugador:	
Padre / Tutor:	

Dirección para devolver

Por favor devolver este formulario a:

Dirección:	

Para mayor información contactar al organizador del evento

Nombre:	
Teléfono:	
Correo:	



Ingresos y Gastos del Torneo			
Evento:		**Fecha:**	

Narrativa	**Presupuesto**	**Real**
Ingreso		
Pagos de inscripción (a)		
Contribución de la Federación		
Auspicios		
Servicio de comidas y bebidas		
Otros		
Ingreso Total (b)		
Gastos		
Honorarios del Organizador		
Honorarios del Asistente		
Honorarios por Canchas		
Pelotas		
Premios		
Servicio de comidas y bebidas		
Promoción y Marketing		
Otros		
Gasto total (c)		
Superávit (b – c)		

Punto de equilibrio

Calcular el punto de equilibrio te ayudará a fijar honorarios de inscripción realistas y sabrás cuántos jugadores se necesitan para que el evento sea financieramente viable.

Gasto total (b) anterior – todos los ingresos excepto los honorarios o derechos de inscripción = honorarios de inscripción requeridos
Total de inscripciones / Cantidad de jugadores = punto de equilibrio de honorarios de inscripciones
Total de inscripciones / honorario de inscripción individual = punto de equilibrio de cantidad de jugadores



Hoja de inscripción

Evento:		**Fecha:**	
A	B	CD	EF
GH	IJ	KL	MN
O	PQ	R	S
T	UV	WX	YZ



Lista de verificación para la Competición	
✓	**Planificación**
	Elegir una fecha para que la mayoría de los niños pueda asistir
	Verificar que esa fecha no se superponga con otros eventos
	Considerar organizar eventos Tennis 10s junto con otros eventos de tenis junior
	Considerar planificar varios torneos relacionados en lugar de un evento único
	Decidir el formato y la cantidad de jugadores
	Si el evento es formal, fijar un presupuesto incluyendo todos los ingresos y costos
	Confirmar el personal que se necesitará
	Fijar costos de inscripción realistas y constantes
	Reservar canchas / instalaciones
	Determinar los premios que se entregarán
	Asegurar tener pelotas, redes y material adecuado
	¿Será necesario un servicio de alimentos y bebidas? ¿cómo se cobrará?
	¿Cómo será la inscripción de los jugadores? Inscripción en la cartelera, formularios de inscripción, inscripción por internet o se presentarán directamente
	Planificar la promoción. Se necesitan por lo menos 6 semanas para promocionar cualquier evento
	Preparar el material de marketing / formularios de ingreso y difundir la información
	Reconfirmar todas las inscripciones recibidas 1 semana antes del evento
	Preparación del Día
	Llegar temprano para preparar el material de equipamiento
	Instruir al personal y a los asistentes
	Organizar un escritorio de recepción para los jugadores que llegan
	Instruir a jugadores y padres antes de que comience el evento
	Entrega en el Día
	Llevar un registro de los resultados para exhibir en la cartelera del club
	Asegurarse de que todos sean tratados de igual manera constantemente
	Tomar fotos (puede ser necesario un consentimiento firmado por los padres, en el formulario de ingreso, para tomar fotos)
	Instar a los jugadores a permanecer hasta la final y a la entrega de premios
	Organizar una ceremonia de entrega de premios
	Agradecer a los jugadores y a los padres por asistir
	Recordar hacer la promoción del próximo evento antes de que los jugadores abandonen este evento
	Después
	Agradecer al personal y a los ayudantes
	Asegurar que todo el equipamiento esté empacado y las instalaciones / canchas queden prolijas y ordenadas
	Revisar el evento para ver qué anduvo bien y qué se puede mejorar
	Escribir un “artículo de seguimiento”, posterior en la cartelera y distribuirlo por correo
	Otras Consideraciones



Lista de Verificación para la explicación del Jugador

El día del partido es conveniente instruir a los jugadores sobre lo que sucederá en el evento. Hacer que los jugadores y los padres usen la lista de verificación para asegurar que se ha comprendido cómo se realizará el evento, los sistemas de puntaje y las expectativas.

Explicación sobre el Evento	
Introducción	
	Dar la bienvenida y agradecer la presencia de todos
	Presentar las Instalaciones
	Vestuarios , baños, servicio de comidas, procedimiento de evacuación
Formato del Partido	
	Formato de puntaje para los partidos
	¿Habrá contadores o árbitros?
	¿Adónde informar sobre los puntajes al finalizar el partido?
	¿Dejar las pelotas en la cancha o llevarlas a la oficina del organizador?
Formato del Evento	
	Formato del evento – Round Robin, Copa Davis, etc
	¿Cómo se dividen los jugadores? Equipos, Cuadros, etc.
	¿Cómo se deciden los ganadores? ¿el que gana más? ¿cuentan todos los puntos?
Disputas	
	Decir a los jugadores que anuncien el puntaje después de cada punto
	Cómo llamar al organizador/árbitro
	Qué hacer si los jugadores pierden puntaje, etc.
	Repartir o explicar el Código de Conducta
Padres y Espectadores	
	Explicar los objetivos del evento (Conducta esperada de los padres)
	Si llevan el puntaje, explicar las reglas para este rol
	Repartir o explicar el “Código de Conducta para Padres”



Formulario de Consentimiento para Fotografía y Filmación

Autorizo a mi hijo :			
Para cualquier participación publicitaria (fotos, / grabaciones para TV) de cualquier evento / publicación en (ingresar el Club / Nombre de la sede)			
Firmado:			
Fecha:			
Nombre:			
Relación con el niño:			
Dirección:			
		Código :	
Teléfono de emergencia #:			
Teléfono particular #:			
Teléfono laboral #:			
Correo:			
Salvo notificación contraria, se podrá incluir cualquier foto y filmación como parte del programa de tenis. Este formulario cubre el consentimiento desde la fecha firmada hasta… (Ingresar Fecha). Por favor entregar este formulario a: (Ingresar Dirección)			



Planilla de Registro del Jugador

Fecha:		
Nombre:		
Fecha de nacimiento:		
Escuela:		
Dirección:		
Nombres de los Padres:		
Número de Contacto		
Correo:		
Información médica		
	Por favor anotar cualquier condición médica o alergia que deban tenerse en cuenta!	
Entrenador(es) Indiv.: (si hubiere)		Fecha:
	Por favor incluir fecha desde la cual el entrenador comenzó a entrenar al jugador.	
Clase o Grupo: Ej. Rojo 3		
Tiempos para las Sesiones: (Para uso del club)		Fecha:
Notas: (Para uso del club)		
Por favor entregar este formulario a: (Ingresar Dirección)		



Tarjeta de Tareas Mensurables							
Ejercicio / Tarea	Inicio	2	3	4	5	6	Fin

Tarjeta de Tareas Mensurables							
Ejercicio / Tarea	Inicio	2	3	4	5	6	Fin



Otros Recursos…

Los siguientes recursos fueron útiles para la creación de este manual…

- Manual Play Tennis (ITF)
- Manual de Menciones para Líderes de Tenis (LTA, Gran Bretaña)
- ¿Cuándo puedo jugar nuevamente? (Mike Barrell)
- Manual de Mini Tenis (LTA, Gran Bretaña)
- Manual de Tenis para Niños (PTR/ Mike Barrell)
- Manual de Tenis para Niños KNLTB (KNLTB, Países Bajos/ Mike Barrell)
- Mejorar a los Niños, Mejorar el Juego (Mike Barrell)
- Nivel 1 Manual para Asistencia de Entrenamiento (LTA, Gran Bretaña)



Una publicación de:

La Federación Internacional de Tenis
Bank Lane, Roehampton
London
SW15 5XZ
United Kingdom

